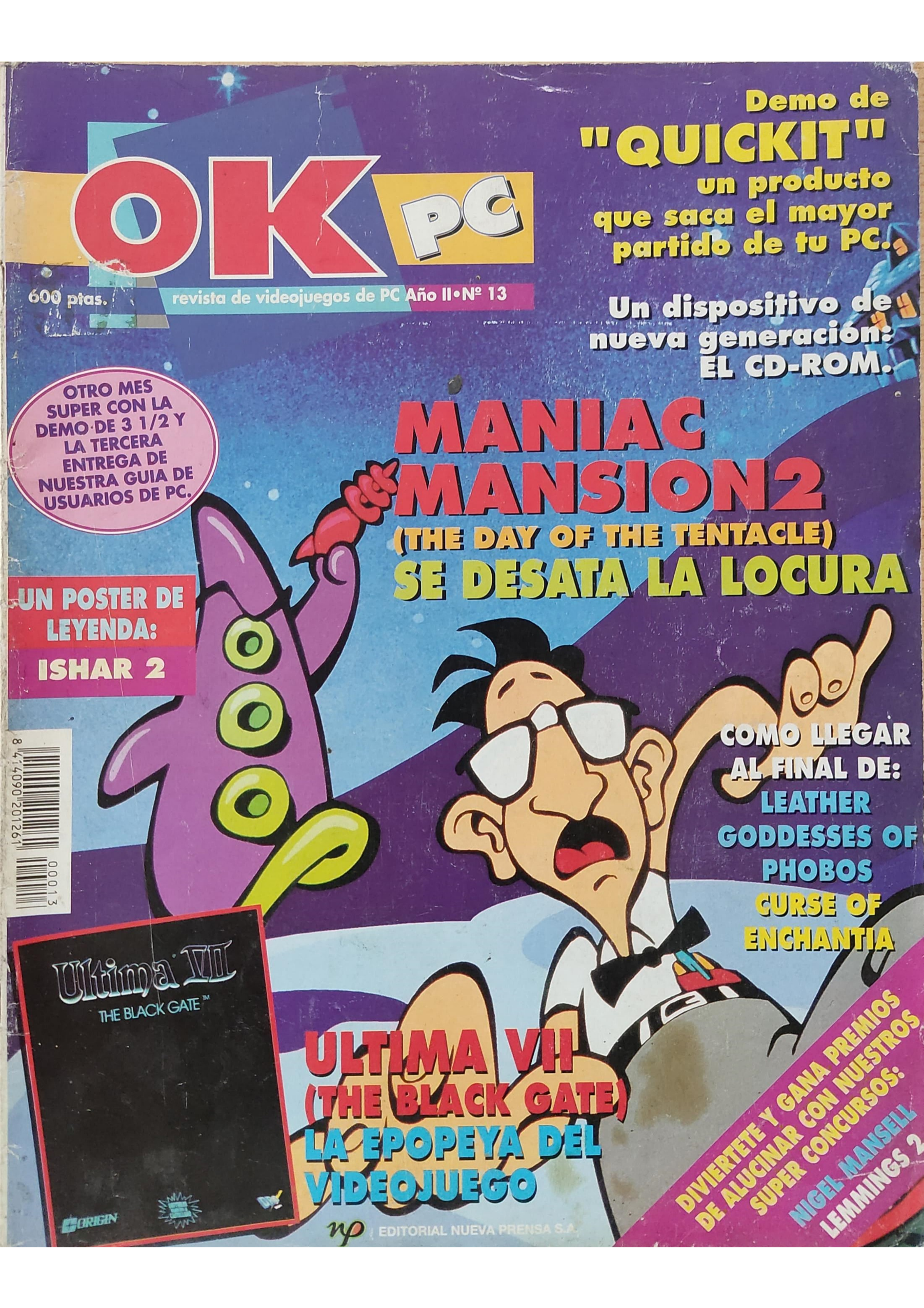


OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 13
Demo de "QUICKIT" un producto que saca el mayor partido de tu PC.
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
OTRO MES SUPER CON LA DEMO DE 3 1/2 Y LA TERCERA ENTREGA DE NUESTRA GUIA DE USUARIOS DE PC.
MANIAC MANSION2
(THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
UN POSTER DE LEYENDA:
ISHAR 2
COMO LLEGAR AL FINAL DE:
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
CURSE OF ENCHANTIA
Ultima VII
THE BLACK GATE™
ORIGIN
ULTIMA VII
(THE BLACK GATE)
LA EPOPEYA DEL VIDEOJUEGO
DIVIERTETE Y GANA PREMIOS DE ALUCINAR CON NUESTROS SUPER CONCURSOS:
NIGEL MANSELL
LEMMINGS 2
8 414090 201261 00013
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.





MANIAC MANSION
Llegó la fiesta de los tentáculos
Al más puro estilo de Lucas Arts, se presenta una aventura que te obligará a echar instancias en el manicomio.



ULTIMA VII (The Black Gate)
Juegos de epopeya
Un lugar donde sólo tu astucia podrá hacer frente a cada crimen.



LES MANLEY LOST IN L.A.
¡Vamos a la playa!
El detective más destartalado y variopinto de norteamérica se va a enfrentar al caso de su vida.



B.A.R.I.S.
La carrera espacial
Si deseas darte cuenta de lo difícil que resulta manejar el presupuesto destinado por una nación a un cometido, pasa y mira.



CURSE OF ENCHANTIA
Todo un curso de imágenes
Siguiendo paso a paso nuestro artículo podrás vencer a la bruja de Enchantia sin problemas.

Y también:

OK News 4

OK Preview:

OK Pasarela:

OK Tricks & Tracks:

OK Hot Line

OK Connection:

OK Ocio 96

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Y llegó el verano con sus calores tan típicos como sofocantes. Suponemos que nos estás leyendo desde cualquier maravillosa playa y bien acompañado. Aún así no cejamos en nuestro empeño de mostrarte como van las últimas novedades del mercado, siempre a tu disposición. En primer lugar, las previews vienen "calentitas" y con auténticas sorpresas, flanqueadas por "Maniac mansion", "Eye of the Beholder III" y "Cobra Mission", tres aventuras que deberás vivir en cuanto vuelvas con tu almacén de pilas totalmente recargado. Y por si acaso te has llevado el ordenador a la playa o la montaña, te contamos lo que sabemos de aquellos juegos que más pueden entretenerte en tus siestas estivales. "Ultima VII", "Monopoly", "Les Manley lost in L.A.", "International Rugby Challenge", "Ishar 2", "Contraptions", "Liverpool", "B.A.R.I.S.", "K.G.B.", "Xenobots", "Laser Squad", conforman un ramo de acertadas elecciones para esos ratillos que no se te ocurra nada mejor que hacer. Para colmo de oportunidades, te otorgamos los caminos que en vez de a Roma, te llevan al final de aventuras épicas como "Leather Goddesses of Phobos" y "Curse of Enchantia", que a buen seguro se encuentran entre tus favoritas. Pero ahí no queda la cosa, que el tiempo es oro en verano y hay que aprovecharlo al máximo. Te hemos preparado una entrevista con Accolade para que sepas como son y te mostramos de paso cómo y para qué se utiliza la tarjeta Adlib Gold 1000. Sin descansar ni un momento te proponemos más concursos para que juegues, te diviertas y además ganes suculentos premios sin apenas más esfuerzo que el de tu confianza en nosotros y en tus juegos favoritos. Vaya veranito que se te avecina y es que, a pesar de que tú querías estar por unos días aislado del mundanal ruido, en el fondo deseabas encontrarte con nosotros porque nos echabas de menos. Igual que nos pasa a nosotros, pasando calor para darte lo mejor en el menor tiempo posible. Y espera a ver en Septiembre...

Quickit

Un entorno gráfico a tu medida

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC compatible. *570k* de RAM libres .
Disco Duro, Unidad de disco: *3 1/2"* ,
T. Gráfica: *VGA 256* colores, **RATON**.
Instrucciones de carga:
Introduce el disco en tu unidad de disco y teclea: INSTALAR, y continua con los pasos de instalación que la propia demo te proporciona. Sólo están disponibles las opciones de copia y formateado de diskettes, el resto aparecen a título informativo. Si tienes algún problema con el ratón, el disco incluye un driver de Mouse para que lo puedas sustituir por el que posees.



LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

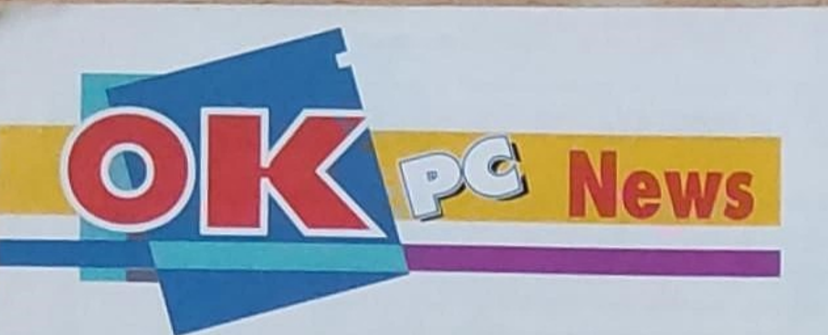
Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: Juan Carlos Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "May", Angel Fco. Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, Alicia Pinillos, José Villalba Medina, Luis Villar, "Comet Tronner", Borja de Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tenè (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.

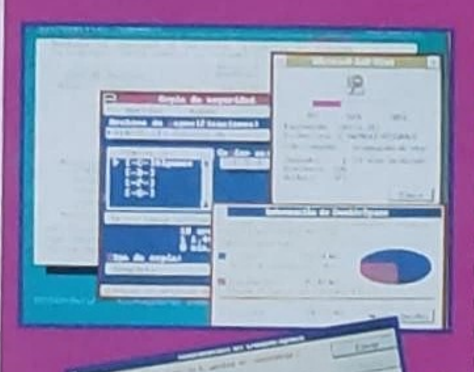
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain VIII 93.

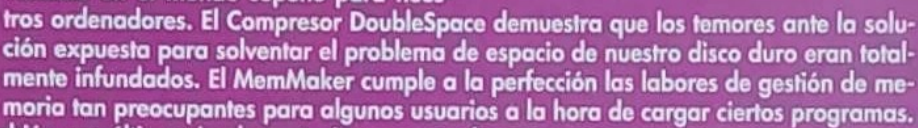
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP. Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.

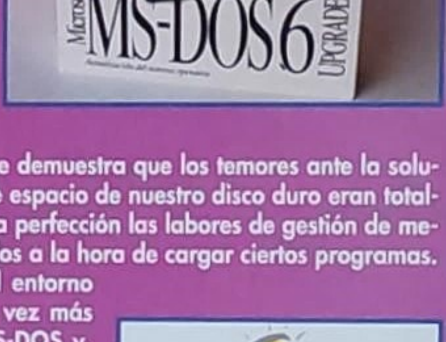


LAS MEJORAS DEL 6.0 DE MS-DOS



Como ya es sabido por la mayoría de vosotros, a finales de Marzo se presentó la nueva versión de Microsoft MS-DOS denominada 6.0. Han transcurrido varios meses en los que más o menos se ha podido comprobar la efectividad que la nueva entrega del Sistema Operativo más vendido en el mundo supone para nuestros ordenadores. El Compresor DoubleSpace demuestra que los temores ante la solución expuesta para solventar el problema de espacio de nuestro disco duro eran totalmente infundados. El MemMaker cumple a la perfección las labores de gestión de memoria tan preocupantes para algunos usuarios a la hora de cargar ciertos programas. También sus últimas implementaciones para el entorno Windows demuestran que la unión está cada vez más cercana. Sirva nuestra referencia hacia el MS-DOS v. 6.0 no como noticia de primera línea sino como referencia para aquellos usuarios que aún se muestran reticentes a la actualización del MS- DOS 5.0 que tantas alegrías les dio. Renovarse o morir.





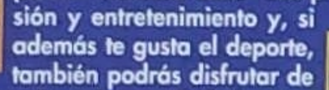


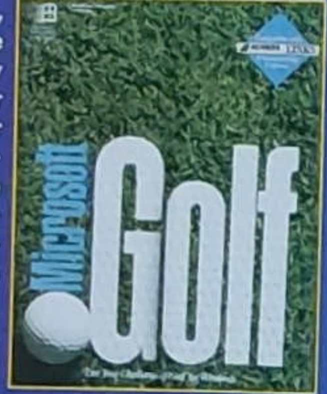
PREPARADOS PARA LO QUE VIENE



Lo que la mayoría esperamos para cuando el verano termine es, sin duda, que las casas distribuidoras de software nos tengan preparado un buen ramillete de nuevas producciones a fin de que cuando empiecen de nuevo las largas jornadas de estudios y/o trabajos, podamos solventarlas de mejor modo con un buen producto sobre la pantalla de nuestro PC. En ello andan pensando los señores de Dro Soft, y sin detener su carrera de lanzamientos, preparan una abundante cosecha que esperamos sea de éxitos. "Eye of the Beholder III" podrá ser con toda probabilidad la estrella que satisfaga las apetencias de la mayoría de consumados roleros, pero a buen seguro que no será el único producto que alcanzará el listón que la compañía se propone superar día a día. "Space Hulk" propone una batalla de humanos robotizados contra criaturas alienígenas difíciles de superar. "Humans Race" nos proporcionará increíbles horas de diversión y entretenimiento y, si además te gusta el deporte, también podrás disfrutar de "Sensible Soccer" un juego "futbolero" y competitivo donde los haya. Ni que decir tiene que la expectación levantada por "Cyber Race" y su lanzamiento, será también un grano gordo a añadir a la lista de los más deseados e indiscutibles. Para entornos Windows también habrá novedades como el "Golf" de Access, léase "Links", que a buen seguro hará furor entre los "ballesterianos".

Y es que los meses posteriores a las vacaciones vienen plagados de sorpresas.







MAS JUEGOS PARA UN JUEGO





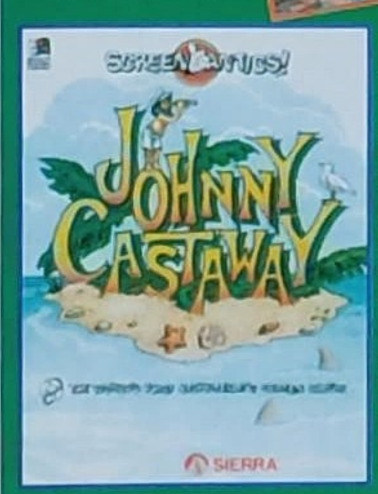


Como ya hemos comentado en alguna ocasión, la compañía de software TOPO Soft, colabora desde hace algún tiempo creando "viñetas" de juego como parte del concurso televisivo "El Precio Justo". A las ya vistas por todos, no tardarán en añadirse nuevas producciones cada vez más mejoradas y complicadas. Hoy traemos hasta nuestras páginas algunos de los nuevos personajes creados por la mencionada compañía, como tributo para sus esfuerzos.

VISITA DE SIERRA A ESPAÑA



La incansable firma norteamericana, ha visitado recientemente nuestro país para presentarnos lo que será su línea de próximos lanzamientos. Leah Kalboussi, Mánager de ventas de la citada compañía nos habló de muchos temas entre los que cabe destacar la cercana aparición de "Johnny Castaway", "Freddy Parkas" y "Betrayal at Krondor" un juego de rol que representa una verdadera fantasía épica realizada con digitalizaciones de actores y escenarios reales. Sus creadores, Dynamix han conseguido combinar varios elementos de estrategia, combate, puzzles y alguna que otra incorporación más para crear un super juego de rol del que muy pronto oiréis hablar maravillas. De momento, baste nuestra reseña.



TRAS LA SENDA DEL EXITO

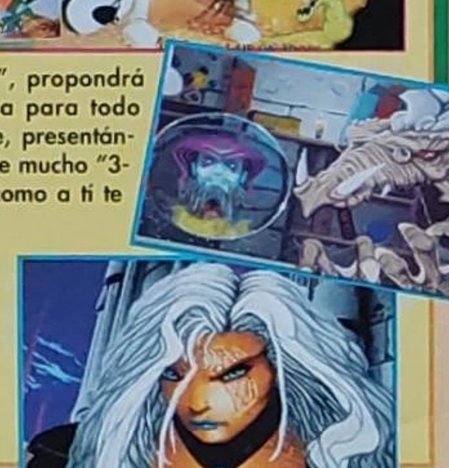
Nuevos discos de misiones para "Campaign" tendrán una clara repercusión para los seguidores del género en próximas fechas. Podemos decir que en la campaña que se nos presenta hay batallas de la segunda confrontación mundial, Norte de Africa y Norte de Europa. Los interesados en desempolvar viejos uniformes que se vayan preparando.



No solo aquí se detienen los lanzamientos previstos por Proein, hemos de añadir a la lista la próxima puesta en el mercado de "Dragon's Lair", ahora para CD-ROM. Ya vamos observando como se amplia poco a poco el catálogo de juegos en este sistema y porqué no, nos alegramos de su crecimiento. Ready Soft nos tiene además dispuesta otra sorpresa con "The Terror of the Deep", con Guy Spy como protagonista.

Por otra parte, "Might & Magic"-"Darkside of Xeen", propondrá una aventura superadictiva para todo buen "rolero" que se precie, presentándonos una trama rodeada de mucho "3-D" y mucha investigación, como a ti te gusta.





- OK Preview: MANIAC MANSION 2 (The Day of the Tentacle)
- Compañía: LUCAS ARTS.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.

Maniac Mansion Day of the Tentacle

LUCAS Arts

ERBE

Que de fantásticos productos está el mundo lleno, os dáis cuenta en cuanto hojeáis nuestra revista. Que la mayoría son divertidos y super jugables, no es ningún secreto tampoco. Pero de lo que no tenéis la menor idea es de que haya algunos tan maniáticamente enrevesados y originales como éste que te presentamos. Por cierto, antes de empezar, ¡¡Una de pulpitos!!

¡¡UNA

Calmadas mis ansias culinarias, (estrictamente despertadas para la ocasión) paso a relataros lo que un buen día, inexplicablemente ocurrió en el laboratorio de un doctor "zumbadillo" que ya había sido frecuentado en alguna otra ocasión precedente por el protagonista de la historia, de nombre Bernard.

VERTIDOS DIVERTIDOS

Dos mascotas con forma de tentáculos, (de ahí mi petición de pulpitos) creadas por el doctor antes citado, daban un agradable paseo por la campiña más artística de la historia del videojuego. Una de ellas, denominada púrpura, debido a las altas temperaturas, decidió aplacar su sed bebiendo de un río que, como la mayoría en la actualidad, contenía una serie de vertidos de dudosa procedencia. Aunque avisado por su compañero, desoye los consejos y sufre una transformación tal, que deberíamos remontarnos a la época del Dr. Jekyll y Mr. Hyde para entender con plenitud sus repentinas ansias de conquista y su odio por la raza humana. Todo ello desemboca en una serie de pla-







UNA VOZ FAMOSA

El personaje de la foto, Mr. Richard Sanders, aunque no muy conocido por estos lares, es un personaje radiofónico de auténtico prestigio en los EE.UU., donde es reconocido por su labor en "WKRP in Cincinnati" en el papel de Les Nessman.

Todo esto viene a colación de que él mismo se ha encargado de poner voz a Bernard para "Day of the Tentacle". Un dato más.

nes extraños, incomprensibles y con cierto tono "cubista" que sólo una mente retorcida como la de Bernard podría resolver. Sus experiencias anteriores supondrán un valor en alza.

Los vertidos ya no son tan divertidos y con una mentalidad un tanto bio-ecológica, nuestro destartalado héroe deberá de superar uno a uno todos aquellos inconvenientes que se le vayan presentando. Para cumplir con éxito la misión, estarás acompañado, por decirlo de algún modo, de Laverne





y Hoagie. La primera es una alocada muchacha con aspecto de colegial y con inteligencia de incomprensible clasificación de coeficiente intelectual. Por su parte, Hoagie, "rockero de pro" y pasota a todas luces mostrará cuán difícil es sacar partido de sus acciones. Semejante plantel de ayudantes se cierra con las inesperadas aportaciones del Dr. Fred Edison y familia, que podrían llevarte hacia el fracaso más estrepitoso.

ALGO MAS QUE UNA AVENTURA

"Day of the Tentacle" es una proposición inédita de diversión a raudales. Cada una de las situaciones propuestas está



DE PULPITOS!!

plenamente cuajada de habilidad gráfica en escenarios y personajes, detalle a detalle. Su sistema de trabajo, diseñado tanto para teclado como para ratón o joystick, se maneja con una facilidad pasmosa ya que, podemos guiarnos a través del menú de acciones y objetos o combinarlos a la vez sin ningún tipo de problemas. En este punto hay que detenerse para poner un diez a las labores de traducción y agradecer que el producto no haya perdido un ápice de su valía al presentarlo en castellano.

Menciones aparte se merecen los creadores por la realización de un trabajo bien hecho, con ganas y cuidado hasta en la más pequeña de las criaturas que aparecen. ¡Que bien se juega!,¡que agusto!,¡cuantas formas y colores! El producto va más allá de la simple aventura para introducirno en un mundo hasta ahora desconocido en el que deberemos de aprovechar cada resquicio de nuestra inteligencia para resolver uno tras otro los inconvenientes con los que topemos.

DIPLOMADO EN DIBUJO

Es la hora de los pros y los contras. Empecemos por los contras : ....

Bien, ahora vayamos a los pros. El diseño de cualquier elemento, escenario, personaje o símil dentro del juego merece un diploma por su cuidada elaboración y el buen gusto de colocación y diseño. Vale su peso en pintura.

Por otra parte los sonidos no pierden "ripio" de lo que va sucediendo y nos ponen "a caldo" del producto al que nos enfrentamos en cuanto pongamos el "on" de nuestros altavoces. Y es que las tarjetas de sonido se inventaros para cometidos como el que nos ocupa. Quisieramos extendernos un poco más en todas y cada una de las partes, pero hemos de pensar que habrá tiempo y páginas suficientes para vivir de cerca cada uno de los pasos de este excelente "Day of the Tentacle", si no lo creéis, tiempo al tiempo.

F.J."COMET TRONNER"









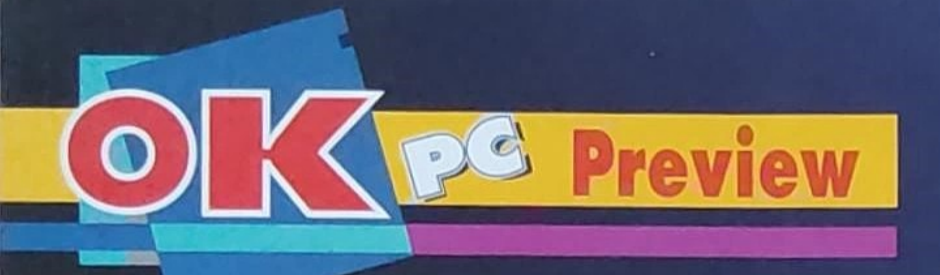


Una aventura hecha especialmente para todos aquellos maniáticos de los juegos divertidos, adictivos, enganchantes y vanguardistas. Todo un lujo de sonido y color que podrás tener a tu alcance en fechas cercanas pues, a la vuelta de tus vacaciones, probablemente te estará esperando.









- OK Preview: EYE OF BEHOLDER III
- Compañía: SSI.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER PRO, PROAUDIO, SPECTRUM.

Hace bien poco, tuvimos la misión de rellenar el pasaporte al otro mundo al malvado Dran, el peligroso dragón-mago que amenazaba de nuevo a nuestra querida Waterdeep. Ahora los señores oscuros que reinan en un lejano mundo llamado SSI, nos proponen un nuevo enigma. Una fantástica aventura que muy pronto será tuya.

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

SUPER PREVIEW

GRAND FINALE! The meanest 3-D graphic adventure series ever!

SSI



MEJORANDO LO PRESENTE







En el extranjero existen un montón de series parecidas a la de SSI, esta misma compañía tiene varias, pero por divesos motivos no nos han llegado y, "Eye of Beholder" tiene miras a convertirse en un clásico de los juegos de rol. También hay que agradecer a Dro Soft la traducción de los programas, pues nos permite un acercamiento más rápido al juego que al diccionario.

La saga de "Eye of Beholder" es una de las más queridas por vosotros, los lectores de esta revista. Como somos conscientes de ello, siempre os hemos informado de cualquier novedad respecto a esta apasionante saga, y las secciones de Tricks & Tracks están ahí para ayudaros ante cualquier problema que pudierais tener.

Así que el advenimiento de la tercera parte debe ser celebrado tanto por todos los lectores como por nosotros, pues pocas veces nos enfrentamos con programas de tal calidad y jugabilidad. No obstante, Eye of Beholder es la serie preferida por los fanáticos del rol en España.



Según SSI, ésta será la última parte por el momento. Esperemos que recapaciten y dentro de una año aparezca la cuarta, aunque hay que reconocer que han echado toda la carne en el asador.

NUEVOS ESQUEMAS.
Básicamente el esquema de juego permanece. Tanto los distintos tipos de razas, clases y todas las características típicas del juego siguen como en las otras partes, por lo que para un jugador experimentado no deberían dar muchos problemas. Una aportación interesante es el botón destinado para que todo el equipo ataque al mismo tiempo. Puede ser útil en la lucha contra un grupo de monstruitos.

Los distintos hechizos han aumentado de forma considerable, y hay algunos nuevos como "Parar Tiempo" o el superpotente "Palabra Poderosa" capaz de liquidar de un sólo golpe a 10 enemigos. Lástima que sólo aparezca en los últimos niveles.

Pero si los hechizos han aumentado, también los distintos tipos de enemigo han sido incrementados. Y no sólo eso, algunos son realmente difíciles de matar, por lo tanto, el uso de la cabeza será vital, no solamente la espada.

¿Y de gráficos? Simplemente geniales. Todo el juego ha sido cuidado en tal sentido. Unos gráficos muy coloristas, imágenes estáticas a mogollón, que junto con el sonido contribuyen a la estupenda ambientación del juego.

El único problema que se le puede poner a "EOB III", es que solamente podrán disfrutarlo los usuarios de un 386 hacia arriba, incluso en la propia instalación del programa aconsejan jugarlo en un "Pentium". No os preocupéis, un 386 SX funciona perfectamente con el juego, y sólo os pedirá 2 Megas extra para los efectos de sonido.

Estamos ansiosos de tener en nuestros discos duros la versión definitiva del juego. Va a ser el bombazo de este otoño, y confirmará a SSI como la casa reina en esto de los juegos de rol.

Solamente queda disfrutarlo.

ANGEL FRANCISCO
JIMENEZ CALVO








¡¡DALE CINE A TU PC!!
AN AMERICAN TAIL
Las Aventuras para Ordenador de Fievel y sus Amigos
EL JUEGO DE ORDENADOR
WET BANDITS ESCAPE!
SOLO en CASa 2
PERDIDO EN NUEVA YORK
Unete a la firma de abogados de McKenzie, Brackman...
CALIFORNIA
LA LAW
La ley de Los Angeles
ElJuego de Ordenador
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
CHESS WARS
In A Deadly Game Of Chess!
Terminator Is Back...
LA MITAD OSCURA
Capstone
LA PIRATERIA ES DELITO
PROEIN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 ba
Telefs. 361 04 32 - 361 05 99
Fax: 361 26 06
28028 MADRID

SOLO



- OK Preview: COBRA MISSION
- Compañía: MEGATECH.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

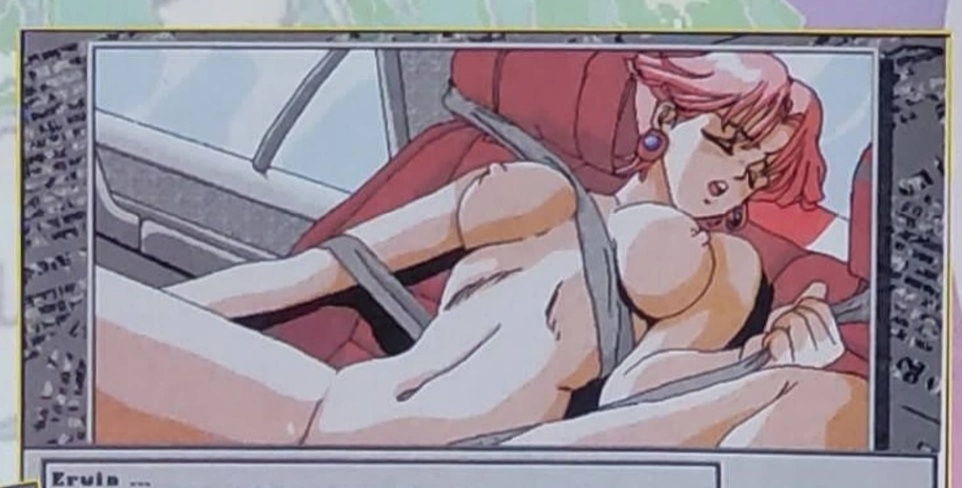
Las innovaciones en el mundo de los videojuegos se limitan normalmente a las mejoras de entorno gráfico y sonoro, sistema de juego y en algunos casos a la originalidad de las historias. Para que sepamos que los moldes a veces se rompen por algún lado, "Cobra Mission" será capaz de introducir otros valores que hasta hoy permanecían escondidos. La palabra clave es: SOLO PARA ADULTOS.

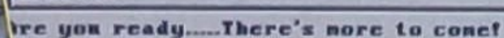
Desde el Lejano Oriente, está a punto de irrumpir en nuestro mercado una de las historias más apasionantes de la última década, "Cobra Mission, está llamado a convertirse en un género innovador del que se esperan grandes éxitos.

ARTE A LA JAPONESA

Como se puede observar por el material gráfico utilizado para estas páginas, el entorno en el que los personajes se mueven, forma parte de los dibujos "a la japonesa" que estamos acostumbrados a ver en numerosas serie televisivas como "Los Caballeros del Zodíaco", "Bola de Dragon", etc...

Esto nos da una idea aproximada de la calidad del producto al que nos enfrentamos. Imágenes pulidisimas, detalles de verdaderos profesionales y auténticos ge-

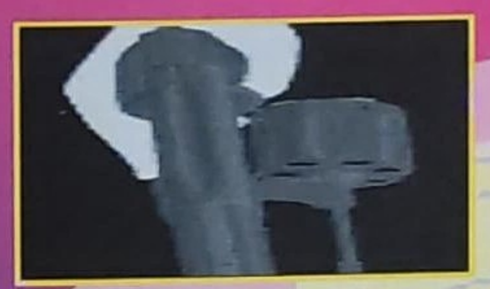


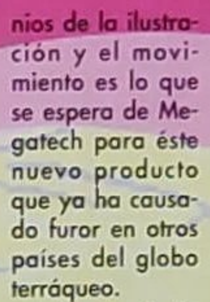






PARA ADULTOS





nios de la ilustración y el movimiento es lo que se espera de Megatech para éste nuevo producto que ya ha causado furor en otros países del globo terráqueo.

Además de la puesta en escena, su trasfondo es también muy interesante, presentándonos una historia de amor, violencia, "sexo" y algunos alicientes más que nos resultan desconocidos y originales. De todos modos, estamos seguros que la cosa no va a parar con "Cobra Mission" y que ya hay algunos productos más circulando por los mercados de Dios.

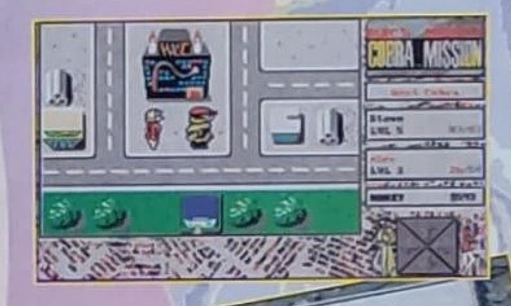






INTERESANTISIMO

Sus atrevidos diálogos, sus trepidantes escenas, su encomiable presentacion en suma, nos llevarán a una parcela del videojuego que no por ser menos conocida deja de parecernos interesante. La historia relata el secuestro de Donna y todos los intentos por parte del protagonista por recuperarla enfrentándose a los continuos peligros de Cobra City, ciudad sin Ley. Las situaciones más disparatadas, graciosas e incluso provocativas y "picantes" con las que nos vamos a encontrar a lo largo del juego,



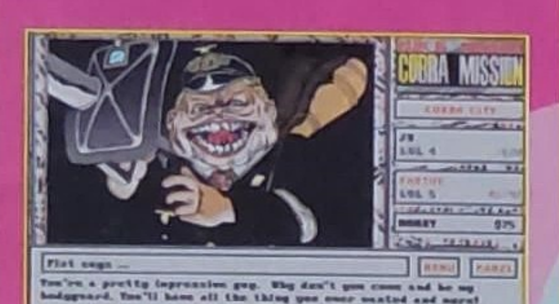




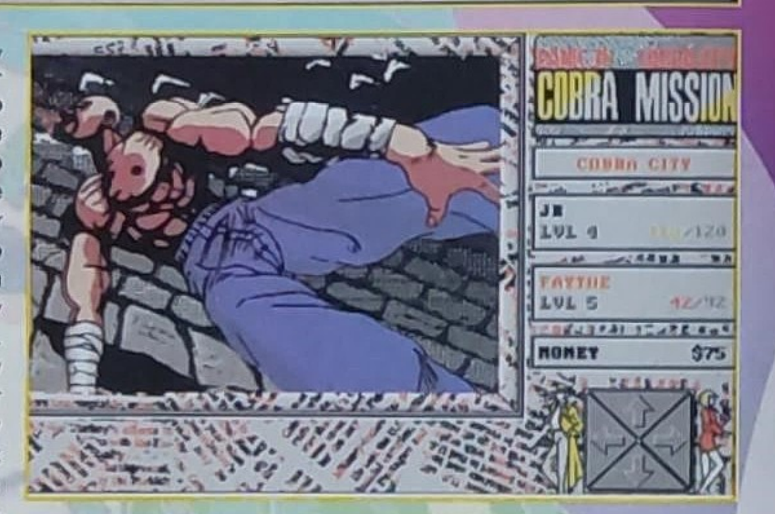


Una de las formas de conectar cpn los usuarios, será sin duda el cuidado aspecto gráfico del producto.











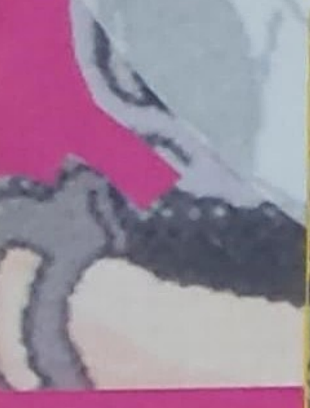
no llevarán a seguir una tras otra cada una de las fases que preceden a la solución final.

Los diálogos os sorprenderán gratamente en algunas partes por su "gracejo" y similitud con los que realmente le podrían surgir a cualquier detective de los 90. La verdad es que en nuestra modesta opinión y sin temor a equivocarnos en demasía, "Cobra Mission" se convertirá en uno de los lanzamientos de más probable éxito de la etapa "post-veraneo". Todas las iniciativas de originalidad del tipo de la que tratamos hoy deben de ser tratadas al menos con márgen de duda, aunque en este caso los indicios nos hacen pensar que el juego merece la pena por muchas razones.

JUGARLO Y PROBARLO

Hay que esperar, desgraciadamente, a que acabe totalmente su proceso de transformación, cosa que sucederá en un plazo no muy largo de tiempo, pero atentos a la que se puede armar porque el título elegido para nuestra Preview no es simulado. No obstante, hay que dejar de ser "mojigatos" y "mojarse" de vez en cuando con productos que nos aportan aires renovados. Si estáis dispuestos a ver imágenes de calidad, una historia casi real, enemigos malos de verdad, etc, etc, etc, eso quiere decir que seréis futuros "disfrutadores" del mágico mundo de "Cobra Mission". He dicho.

ALICIA PINILLOS







Ofertas que juegan y ganan.

Con la computadora de ajedrez NOVAG SUPREMO se baten todos los records de la relación calidad-precio gracias a la incorporación de chips mono-pastilla de 8 Mhz. idóneos para jugadores de primera preferente, pudiéndose adaptar gracias a sus 56 niveles, a jugadores menos expertos.

Además de contar con las prestaciones de los demás ordenadores, tiene una pantalla digital en la cual aparece de manera rotativa, la siguiente información:
mejor jugada hallada hasta el momento, jugada esperada de respuesta, siguiente jugada, valoración posicional y material, información de procesamiento y reloj, pudiendo profundizar hasta 20 PLYS.

Un magnifico entretenimiento que ahora ponemos a su alcance con una excepcional oferta y un regalo muy atractivo: un reloj de pulsera, de edición limitada y el adaptador a la red para el juego de ajedrez.

- 32 Kbyte ROM
- 16 KBIT RAM
- 16 Kbyte M. aperturas
- 56 niveles
- Memoria y autoplay
- Reloj y evaluaciones
- Profundidad hasta 20 PLYS
- Extrarrápido 8 Mhz.
- Mate en 10
- Alimentación a la red o con 6 pilas de 9 V.
- Medidas: 28,5X28,5X2,8 cms.

POR LA COMPRA DEL NOVAG SUPREMO: UN RELOJ DE PULSERA DE EDICION LIMITADA Y EL ADAPTADOR A LA RED **GRATIS**



NOVAG SUPREMO POR SOLO: 24.900 ptas.

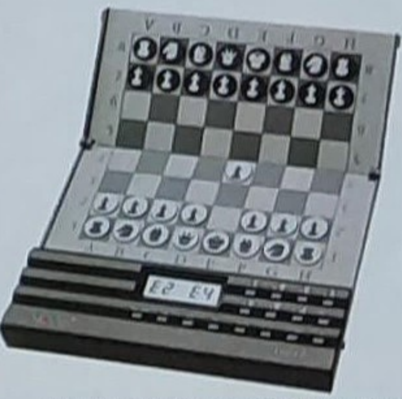
La NOVAG TOPAZ es una mini computadora de ajedrez de bolsillo por su reducido tamaño, facilidad de manejo y buen precio.

Su nuevo programa cuenta con 16 niveles programados de acuerdo con las reglas internacionales de ajedrez (captura al paso, enroques y promociones de peón).

Anuncia también a través de su pantalla digital: jaque, tablas y jaque mate.

Su respuesta es super rápida y juega incluso contra si misma para enseñar al jugador, con nuevas ideas y funciones de gran ayuda para su aprendizaje.

Permite también retroceder para corregir errores, o cambiar de estrategia, verificando posiciones y permitiendo colocar cualquier posición de problemas. Y lo más importante, guarda la posición del juego en memoria aunque se desconecte.



NOVAG TOPAZ POR SOLO: 4.900 ptas.

- 4 Kbyte 8 Mhz.
- 16 niveles.
- Pantalla informativa.
- 1300 PLYS de apertura.
- Marcha atrás hasta 4 jugadas.
- Introducción y solucción de problemas.
- 6 PLYS de análisis.
- Alimentación con 4 pilas de 1,5 V.
- Medidas: 15,5X12,5X1,5 cms.

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL JUEGO DE AJEDREZ ELEGIDO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el juego de ajedrez que a continuación señalo más 500 ptas. de gastos de envío.

☐ NOVAG SUPREMO
24.900 PTAS. + 500 ptas. gastos de envío.
Recibo GRATIS el reloj y el adaptador.

☐ NOVAG TOPAZ
4.900 ptas. + 500 ptas. gastos de envío.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION C.P.

POBLACION PROVINCIA

TELF. FECHA NACIMIENTO

N.I.F. FIRMA X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

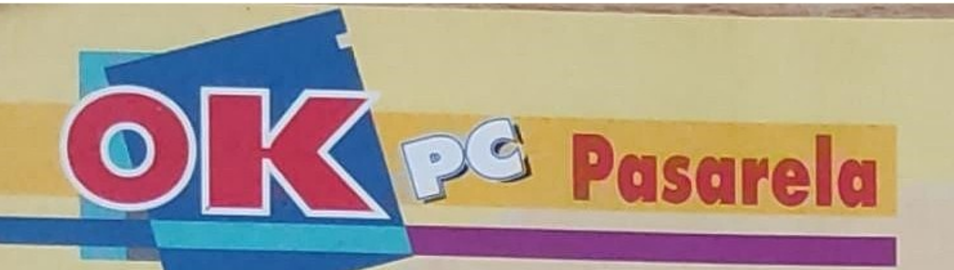
Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:



MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

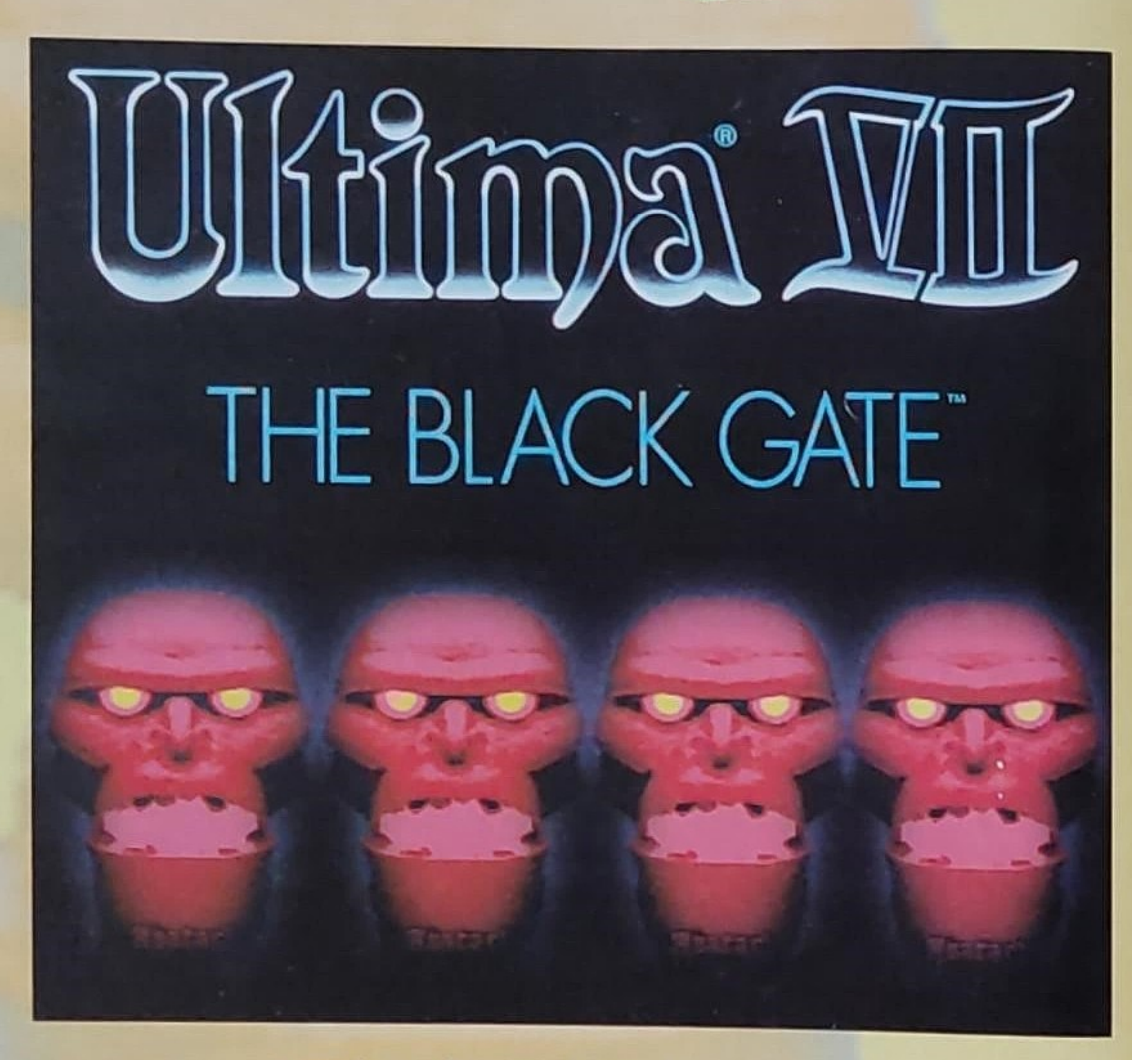


Si desea recibir rápidamente su pedido llame al (91) 542 25 20 / 547 21 21

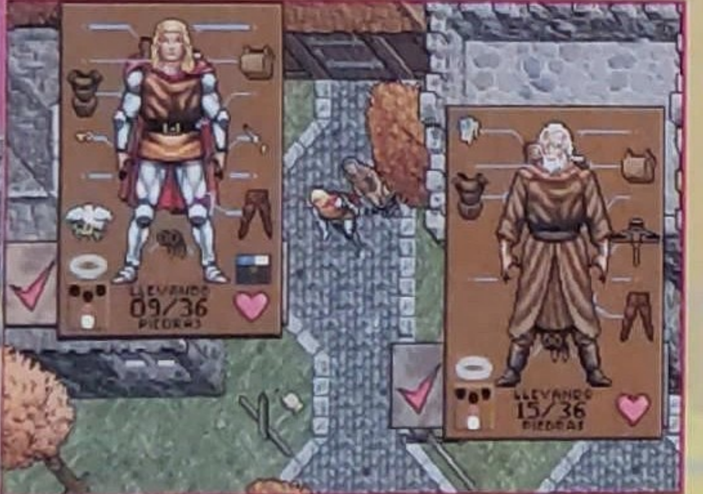


- OK Pasarela: ULTIMA VII (THE BLACK GATE)
- Compañía: ORIGIN.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND MT 32, LAPC-1.

Las anteriores versiones de la saga "ULTIMA" fueron sólo el comienzo, ahora, los programadores de ORIGIN han echado toda la carne al asador y nos han preparado la más emocionante de las aventuras. Unos imponentes gráficos y efectos y una banda sonora en estéreo dan vida a una asombrosa aventura que más bien parece no ser un juego sino una fantástica película.



El juego dispone de todo tipo de ingredientes habituales en las aventuras gráficas de tal envergadura: algunas dosis de sentido del humor, numerosas pistas algunas de ellas difíciles de descubrir y un argumento digno de una gran película.





LA REENCARNACION DE UN DIOS







Nadie dijo nunca que ser un héroe fuera tarea fácil. A tus dotes de valor y sabiduría, tendrás que añadir muchas gotas de astucia e inteligencia que podrían salvarte a tí y a tus compañeros de muchos peligros.



DE QUE VA

Tomarás el papel del Dios "Avatar", que tras 200 años ausente de las tierras de Britania, ha de volver para esclarecer ciertos acontecimientos extraños que ultimamente estan ocurriendo en aquel lugar. A su llegada a "Trinsic", ciudad donde se centra en un principio nuestra aventura, se le informa de que han ocurrido unos horribles asesinatos. La mañana anterior a su llegada se encontraron los cuerpos sin vida de "Inamo" y "Cristóbal", este último totalmente troceado como si de un animal se tratase. Quien llevase a cabo tales crimenes debió ser alguien verdaderamente malvado.

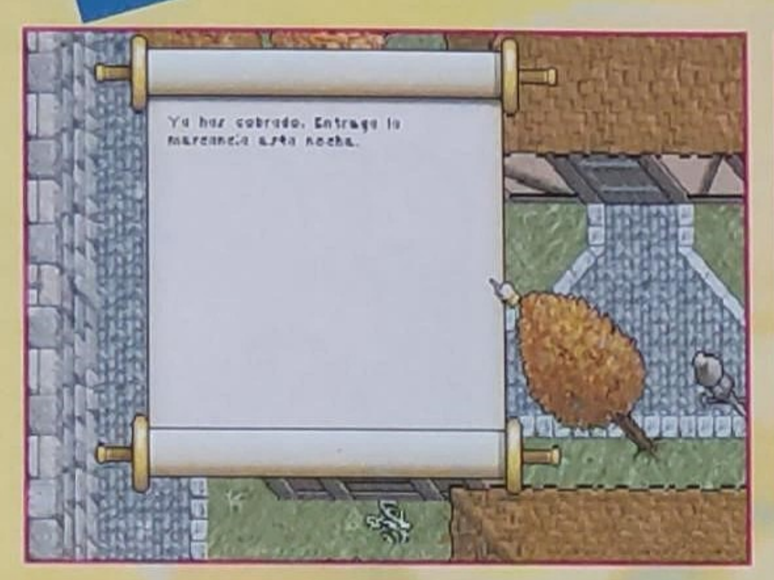
Estos dos brutales asesinatos crearon un ambiente muy desagradable en la ciudad.

Todo el mundo sentía miedo y nadie se fiaba de nadie, incluso llegarán a poenr en tela de juicio que tú eres el verdadero Avatar o por contra, un burdo impostor. Si llegasen a creer en esto último, tu vida carecerá de valor y serás aniquilado al momento; por el contrario si confían en tí, pensarán que quizás puedas ayudarles y dejarán el asunto en tus manos.

Ahora deberás enfrentarte a un ser malvado para desvelar el misterio de la isla de Britania. Seguro que no les defraudarás...

FABULOSOS PERSONAJES

Una intrigante historia se revelará mediante personajes que pensarán por sí









mismos, tomando sus propias decisiones, desafiando al poder de tu inteligencia constantemente.

SENTIRAS EN TU PIEL LA MAS EMOCIONANTE DE LAS AVENTURAS

Hay multitud de extraordinarios personajes como tu fiel compañero "Lolo", o "Spack" hijo del asesinado Cristóbal, quien hará todo lo posible para ayudarte a esclarecer la verdad; así como otros personajes que aportarán su granito de arena a esta fabulosa aventura. Con todos ellos hablarás en modo interactivo pudiendo preguntarles un sinfín de cuestiones distintas según sea cada cual. Tal y como guíes la conversación, irán apareciendo diferentes preguntas a realizar.

Se pondrá a prueba, sobre todo, tu valentía, tu dominio de la espada y tu astucia, pero como buen Dios que eres, habrás de demostrar que eres el mejor.

Algunos personajes intentarán hacerte la vida no imposible, sino muy corta, vamos que no podías imaginar que una tierra que fue apacible siglos antes, se convirtiera en tan peligrosa.

EL MANEJO

El sistema de control está basado prácticamente en el ratón, aunque habrá que ayudarse también de algunas letras del teclado como la "c" para intercambiar entre los dos tipos de cursor de que dispones. Uno verde que utilizaremos para movernos, preguntar y recoger algunos objetos de los cientos que hay esparcidos a lo largo de todos los maravillosos escenarios







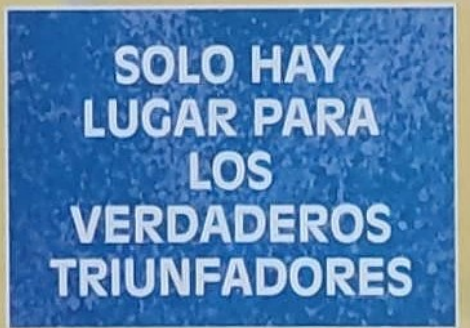
La población de Britania se encuentra asustada por los últimos crímenes acaecidos tras sus murallas. Rodeado de un grupo de acompañantes seleccionados, deberemos, como poderoso paladín que somos, desvelar todos y cada uno de los misterios que nos rodean.







(en 256 colores), y otro cursor de color rojo que utilizaremos tanto con esos objetos recogidos, como también para abrir la ventana de información relativa a los personajes que estén a nuestro servicio, indicándonos la fuerza, destreza en el combate, inteligencia, magia, y otras características que nos serán de gran valor en el transcurso del juego.



SOLO HAY LUGAR PARA LOS VERDADEROS TRIUNFADORES

En cualquier momento estaremos en condiciones de visualizar todos y cada uno de los objetos que hayamos ido recolectando durante la aventura. En principio deberás coger todo aquello que te sea posible: llaves, ganzúas, herramientas, etc, nunca se sabe qué podrías necesitar en un futuro.

Sobre todo consigue todo el dinero posible y toda la comida que encuentres a tu paso ya que, no solamente tendrás que autoalimentarte sino que además deberás cuidar de la nutrición de tus compañeros de aventura. Cuando en la ventana de información correspondiente a algún personaje aparezca un cuchillo y un tenedor es que dicho individuo necesita comer, no tardes demasiado en satisfacerle.

Un dato a tener en cuenta es la posibilidad de poder grabar hasta un máximo de diez partidas diferentes, algo que siempre es de agradecer.



LA EMOCION AUMENTARA

En esta aventura fantástica la magia es algo real, como las diferentes pociones mágicas que encontrarás. La poción azul que hace dormir, la púrpura te protege en el combate o la verde, un veneno poderoso, así como otras que irás descubriendo en el transcurso del juego. No sólo vas a descubrir pociones al avanzar en el juego, también te esperan sorpresas de lo más inesperadasl a la vez agradables como no puedas ni imaginarte, la emoción está asegurada.

Los ritos y hechizos están al orden del día, cualquier mínimo detalle puede ser la pista que andabas buscando, estate atento y no bajes la guardia en ningún momento o no podrás devolver la paz a este encantador mundo de Britania.

Te sumergirás en una aventura que no te dejará descansar hasta que la termines. ¿Serás capaz de hacerlo...?

JESUS HERVAS.









OK 91%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	92
Sonido :	95
Originalidad:	90
Movimientos :	90



- OK Pasarela: MONOPOLY
- Compañía: SUPERVISION.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica:VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER.

El dinero, no lo es todo. Lo se porque tengo dinero y además lo tengo todo, pero... si hemos de ser desdichados; al menos, también RICOSSS !! Tan repugnantemente ricos, que seamos capaces de comprar una ciudad entera, viendo cómo se arrastran suplicando "pelas" ante nosotros, nuestros peores enemigos.
Dominando el legendario arte de los milenarios millonarios, disfruta siendo el dueño de la riqueza y el poder. ¡¡Una ciudad entera, espera tener propietario y... nos gustaría que fueses tú!!

¡¡¡$.$$$.$$$!!!

Pocos juegos ha habido en la historia de la humanidad, que hayan tenido tanta aceptación en todos los paises del mundo como el "Monopoly". La sensación de poder, riqueza y dominio que ofrece ante nuestros contrincantes, raramente se da en cualquier otro pasatiempo, y además, es lo suficientemente interesante -eso de jugar a ser inmensamente ricos-, como para hacer que estemos horas y horas embelesados, sin bajar la guardia por nada del mundo.

Esta versión que nos presenta Supervision, es la clásica del juego, pero adaptada a nuestro PC. Para aquellos que lo ven por vez primera, voy a explicar brevemente las reglas y después, pasaré a comentar las características de su aplicación al ordenador ¿vale?









MONOPOLYZANDO.

"Monopoly" es el juego de las operaciones inmobiliarias, y tiene como finalidad obtener grandes beneficios comprando, vendiendo o alquilando propiedades, hasta que uno de los jugadores llega a ser el más rico y, así, el GANADOR.

Se tiran los dados, y comienza el jugador con la puntuación más alta. El juego sale con 150.000 pts. por jugador, con bonificaciones de 20.000 pts. cada vez que pases por la casilla de salida.

Se va recorriendo el tablero según la puntuación de los dados, pudiéndose comprar las casillas que aún no tienen dueño -en su defecto, puede venderlas la banca en pública subasta y sin precio de salida-. Al ir edificando, los jugadores que se detengan en tus casillas, deberán pagar alquileres cada vez más altos según haya más edificios, excepto cuando el solar esté hipotecado, situación ésta en la cual no puede cobrarse alquiler alguno. Por otra parte, cuando caigas dentro de las casillas "Suerte" o "Caja de Comunidad", el jugador cojerá una carta y seguirá sus instrucciones al pie de la letra.



FINCAS URBANAS E INMUEBLES

Lo importante a la hora de adquirir propiedades, es comprar aquellas que correspondan al conjunto de un mismo color por dos razones: una, que es necesario para poder edificar: es algo así como la licencia urbanística; y otra, porque al tenerlos todos completos, podrás cobrar doble alquiler en los terrenos sin edificar, siempre que no haya ninguno hipotecado. Pero cuando la banca ya no pueda otorgar más títulos de propiedades, los dueños de las mismas, pueden negociarlas, para así, completar sus grupos de color.

Llegados a éste extremo, puedes edificar, comprando cuantas casas quieras a la banca -hasta un máximo de cuatro y de ahí pasar a tener un hotel-, pero uniformemente: no puedes construir en un solar dos casas a menos que, todos los solares, tengan ya una, ni tres de no ser porque haya dos en los demás. Puedes venderlas tambien a la banca. Cuando tengas cuatro casas en un solar, ya puedes edificar un hotel, entregando a cambio las cuatro casas y el precio. Los alquileres a cobrar cuando un



adversario cae en un solar con hotel, pueden ser astronómicos...

Si a la Banca no le quedan edificios para vender, deberás esperar que alguno de los jugadores venda una edificación. Entonces tú podrás comprarla.

Los dueños de los inmuebles, tienen la facultad de poder vender sus propiedades en operaciones privadas, y por el precio que convengan, pero para vender solares, éstos han de estar sin edificar. En caso de existir alguna edificación, deberán venderla a la banca con anterioridad al contrato privado, la cual les reintegrará la mitad de lo que hubieron pagado por ellos.

La banca cobra por los títulos de propiedad, los préstamos, impuestos, sanciones, etc...

CARCEL

Irás a la cárcel cuando se te indique en el juego, o si sacas dobles con los dados tres veces seguidas (RECUERDA QUE CUANDO SACAS UN DOBLE, VUELVES A TIRAR OTRA VEZ, Y SI SALE OTRO, TAMBIEN, PERO CON UN TERCERO... YA VES LO QUE PASA) .

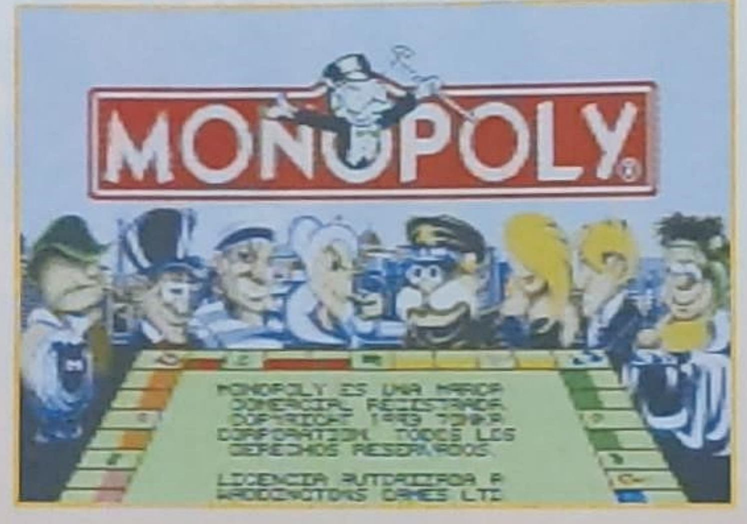
De ella se sale comprando una tarjeta que así lo diga, sacando dos dobles en las tres tiradas siguientes a haber ingresado en la misma, o pagando 5.000 pts.

antes de tirar los dados, en cualquiera de sus tres turnos inmediatos.

HIPOTECANDO

En cuanto a las hipotecas, será mejor que preguntéis a cualquiera de los adultos que haya a vuestro alrededor, si es que vosotros no lo sois. Seguro que os contarán más de lo que imagináis -y si no, que me lo digan a mí...- Al hipotecar, no puedes rentabilizar ese bien, pero sigues siendo el propietario.

Para levantar la hipoteca, deberás pagar al banco su valor, mas el 10% de intereses.











QUIEBRA

En cuanto a la quiebra, se da cuando un jugador debe a la banca o a otro jugador, más de lo que puede pagar. Entonces ha de liquidar, vender lo que pueda y pagar a sus acreedores con ese dinero. El último jugador que queda, es el ganador.

JUEGO RAPIDO

Hay una modalidad de juego rápido, que podría resumirse en pocas palabras: se trata de poner un límite de tiempo a la partida. Llegado a su fin, queda como ganador el jugador que más posesiones ha adquirido a lo largo de la misma.











ENTRANDO EN NUESTRO ORDENADOR.

En el centro de la pantalla, está la zona principal del juego. La barra informativa, que se encuentra en la zona superior, te mantendrá al corriente de las novedades. A la izquierda, verás representada la puntuación de los dados, y en el otro extremo, un reloj digital para el juego rápido. El panel de control con los iconos para gobernar el juego, se encuentra, como puedes comprobar, en la parte inferior de la pantalla.

Usando los distintos paneles, puedes cargar, salvar, cronometrar, abandonar, elejir jugador, tirar dado, un menú de propiedades, otro de finanzas, cobro de alquiler, fianza de la cárcel, carta de la cárcel (ambas para deshacerte de ella), renunciar, y para contestar a las cuestiones que vayan surgiendo a lo largo del juego tienes dos iconos, uno que significa "SI" y otro que quiere decir "NO". Pueden parecerte ahora muy difíciles de comprender, pero ten en cuenta que, cuando las veas sobre la pantalla de tu ordenador, no te será nada complicado averiguar de qué se trata. Las mismas inscripciones te lo dirán.

Dentro del **MENU DE PROPIEDADES,** puedes ver las escrituras para "estudiarlas", tienes la opción "hipotecar" y "deshipotecar" según te vaya haciendo falta, así como las de "construir" y "vender".

A través del **MENU FINANZAS**, tienes las opciones necesarias para poder negociar con tus contrincantes. Puedes "ver tratos", "oferta tratos" -cuando estés satisfecho con las condiciones de un negocio-, "modificar trato", "anular", "rechazar" o "aceptar". Todos ellos, no quieren decir ni más ni menos que lo que significa su propia palabra, pero algunas peculiaridades mínimas, has de observar: te vienen explicadas con todo detalle en el libro de instrucciones.

Por último, **PAGAR DEUDAS**: con ella, puedes "pagar la deuda", "cancelar la transacción", o si el débito es demasido alto como para poder hacerte cargo del mismo, "renunciar".

YO MISMO

Bien, ha llegado la hora de la valoración. Verdaderamente, cualquier pega que pueda tenerse relacionada con el tema de los gráficos, sonido, etc del juego, se salva por una simple razón: es tan sumamente interesante, que hará las delicias de aquellos de vosotros que decidáis jugarlo, sea en el tablero tradicional o en el PC.

La ventaja de éste último, es que tienes la probabilidad de jugar contra contrincantes reales, y no necesitas de otras personas para ello, ya que el ordenador controlará al resto de los jugadores.

La calidad del juego es más que suficiente para dar una visión clara de aquello que nos apetece en cada momento, sin más complicaciones, lo cual, puede que sea de agradecer, ya que la trama del mismo, se sobra y basta, como dije arriba, para mantener el justo grado de suspense en cada partida.

Sólo me queda desearte SUERTE, y un agudo sentido de los negocios. ¡¡¡En el mundo de las finanzas, tu nombre hará temblar el pulso de más de uno!!!

JOSE VILLALBA.





OK	72%
Jugabilidad :	70
Gráficos :	75
Sonido :	60
Originalidad:	80
Movimientos :	75

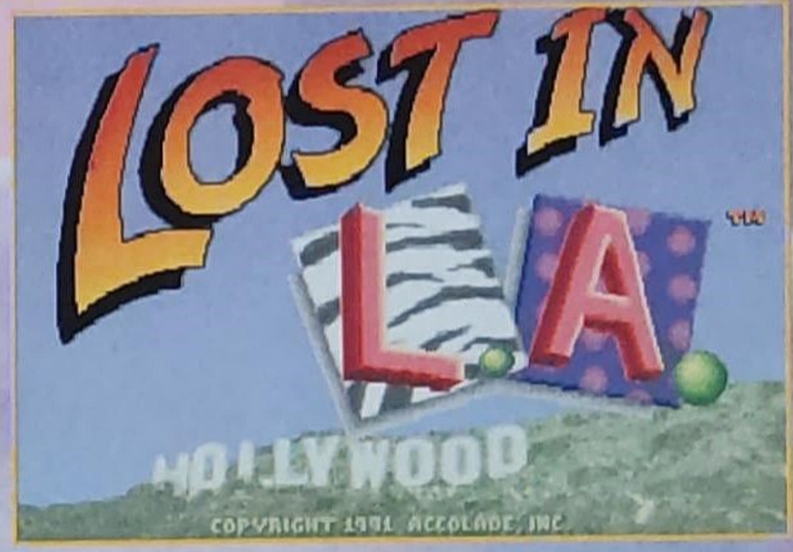
- OK Pasarela: LES MANLEY LOST IN L.A
- Compañía: ACCOLADE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: MCGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: TANDY, ADLIB, SOUNDBLASTER,THUNDERBOARD, ROLAND MT-32/LAPC-1.

Con unas escenas muy sugerentes, se nos presenta esta video-aventura en la que, encarnando a un despistadillo personaje llamado Les Manley, deberemos buscar a una super estrella por todos los rincones de los Angeles. En nuestro peligroso periplo toparemos con multitud de gente "guapa" y situaciones de lo más curiosas, tratados en tono simpático.

BUSCANI DESESPE

Todos los hechos que a continuación se relatan están situados en los barrios acomodados de la ciudad de las estrellas de cine, Los Angeles (California).

Una noche cálida y una aún más cálida señorita se convierten en la seductora introducción de una intrigante historia.



ESTRELLAS DESAPARECIDAS

Ser estrella cinematográfica, no es algo como ser funcionario, que es vitalicio, (a no ser que halla un cambio de gobierno que destituya al "colega" que nos colocó en el puesto), por el contrario, el estar en la cúspide del escalafón artístico, depende más bien del público y éste, a su vez, casi siempre está buscando cosas nuevas. Por todo ello aparecen modas como fue la de Stallone y sus "nosecuantos" "Rambos" y "Rockys", la de Clint Eastwood y sus innumerables Westers, etc... En estos tiempos, quien toma el relevo de todos ellos es Helmut Bean, el enano, y lo de enano no es precisamente un mote, si no una definición de la realidad, porque ¿cómo llamarías tú a un hombre que para descolgar el teléfono tiene que encaramarse al auricular y saltar sobre él hasta conseguir que caiga?..., pues este muchachote, después de todo, resulta que tiene estrella y le sonrie la suerte más que a la media nacional, ya que su breve estatura le ha servido para convertirse en astro de la pantalla debido al morbo que suscita en el personal, y no sólo eso, además se ha ligado a una despampanante culturista que se ha enamorado del chavalín, no se sabe bien si por su cuerpo serrano de "madelman" o por el dineral que debe ganar mostrándolo en las películas.







Esa noche estaba la mencionada parejita en su nidito de amor valorado en unos cuantos cientos de miles de dólares, cuando al "mediometro" se le ocurrió llamar a un amiguete para invitarle a pasar un fin de semana en las cálidas playas de Los Angeles. Mientras tanto, aunque aproximadamente era media noche, la provocativa muchacha, se fue a nadar unos cuantos largos en "pelota picá", como mandan las buenas costumbres del lugar. El pitufo seguía insistiéndole al amigo para que no faltase el fin de semana, cuando de repente, una sombra se cernió sobre el bordillo de la piscina a la vez que el perro se puso a ladrar. Helmut, alarmado, cortó la conversación marcando una cita con su amigo y se dirigió hacia la piscina. Un grito desgarrador surgió de la garganta de la muchacha e hizo fácil la deducción de que

DO A HELMUT
RADAMENTE



ya era demasiado tarde. De repente, la quietud, el perro dejó de ladrar y las últimas olas que agitaban el agua de la piscina, dieron paso a un silencio sepulcral. Ningún cadáver, ningún rastro... la casa quedó como si esa noche no hubiera pasado absolutamente nada en ella.

UN CASO POR RESOLVER

¿Qué ha pasado? ¿Se hubiera evitado todo si Helmut midiera por lo menos como para poder beber solo en una fuente y hubiera podido llegar sin necesidad de correr un maratón? ¿Es verdad que perro ladrador es poco mordedor y el de esta historia no es la excepción que confirma la regla?

El amiguete al que antes llamó, Les Manley, llega a Los Angeles, pero el tío resulta ser un poco bastante despistado y por el camino va leyendo un periódico en el que en primera plana y con una foto con la que se puede envolver para regalo un portaaviones, viene la noticia de la extraña desaparición del "mediometro" y su novia, la "discreta" LaFonda Turner, y no se da ni cuenta del titular, con lo que no se entera de que su amigo no está precisamente en condiciones de ir a esperarlo a la parada del autobús.

Cuando por fin se encuentra en la playa de Venice, en Los Angeles, empieza a preguntar donde puede localizar a su amiguito, pero la gente no le toma muy en serio, pues pregunta como si no hubiera pasado nada, ya que parece ser el único desinformado del tema. En tus manos queda la tarea de guiar a este personaje por toda la ciudad de Los Angeles en busca de su amigo, con la dificultad añadida que supone el que este personaje no sea precisamente Sherlock Holmes...

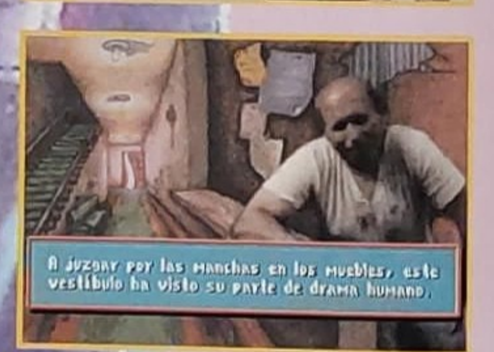
Toda la trama en la que te verás envuelto (incluyendo los personajes que encontrarás a tu paso), está salpicada de detalles típicamente californianos.

Verás sitios tan particulares como un garito donde un par de mujerzuelas luchan sobre el barro, tendrás que "marcarte" una charla con una panda de "raperos" que se encuentran en los suburbios de la ciudad, y por supuesto con una multitud de turistas, que en busca de sus estrellas favoritas, invaden las calles de la ciudad. Además, los diálogos son algo vacilones, haciéndose muy amenos y fáciles de seguir, por lo que no te será difícil retener las principales pistas para llegar hasta Helmut.



SITUANDOSE

El plano con el que partes cuenta con una serie de lugares en los que tendrás que desenvolverte para lograr dar con tu colega. El sitio donde comenzarás a buscártelas, es la playa Venice, lugar donde quedaste citado.



Allí empiezas hablando con dos nenas culturistas que están de muy buen ver, pero, como casi todas las chicas monas, se lo tienen un poco creído aparte de ser algo lelas, y por ello, no sacarás gran información, a no ser que des con un tipo de Los Angeles conocido suyo. Aparte de esta pareja, en la playa, existen unos cuantos comercios, un tipo gordo que parece saber algo, pero que pasa de dejar de comer para hablar contigo, y algunas cosas más... Después, y siguiendo con el mapa, encuentras la dirección de una agencia de estrellas, cuyo dueño es bastante "borde", así que ten paciencia con él para poderlo utilizar para tus fines. Debajo de la agencia, se localizan los estu-









dios de la Paramounds, con su eficaz portero, para que te las tengas que ingeniar si quieres entrar, y por último Hollywood Bulevar, la gran ciudad, que a su vez se desglosa en una serie de barrios muy diferentes entre sí, en los que podrás encontrar todo tipo de personal.

Por supuesto cuentas con la opción de coger y manipular objetos, disponiendo de un menú donde irán apareciendo todas las cosas que recojas o te entreguen en tu camino, y claro, como en todos los juegos en los que la historia es algo extravagante, la utilidad de los objetos también es bastante singular, haciéndote meditar mucho en qué se pueden emplear cada uno de ellos. La verdad, es que no te tiene que ser nada dificultoso hallarlos pues, el puntero con el que trabajamos en la pantalla, adopta la forma de una interrogación siempre que se sitúe sobre algo que tenga importancia, tanto cosas como personas. Todo el trabajo se realiza con dicho puntero, que puedes controlar desde ratón o teclado. La tarea es bastante sencilla a la hora de jugar, teniendo como principal problema la resolución de todas las trabas que encontrarás en tu búsqueda de Helmut. Pero no hace falta insistir en explicar el desarrollo del juego, pues casi seguro que ya conoces como funcionan la mayoría de las viedo-aventuras, y ésta no tiene ningún detalle que la diferencie.

Gráficamente el producto está bastante logrado, incorporando varias digitalizaciones que en su mayoría tienen como protagonistas a una serie de señoritas cubriendo sus vergüenzas por casualidad. El resto del diseño gráfico, es precisamente eso, de diseño, pues la moda de un sitio como Los Angeles es estar de moda y todo lo que puedes encontrar en tu camino esta diseñado con mucha meticulosidad para que esté a tono con las tendencias del momento, utilizando unas formas y colores típicas de las series televisivas rodadas por esos lares.



El sonido es una especie de banda sonora que, como en las películas, tiene cambios de "tonadilla" según el momento de la acción, pasando de una marchosa música cuando caminas por ahí, a otra mucho más siniestra cuando estás en peligro. En todo caso y como en la práctica totalidad de los juegos, si no cuentas con una tarjeta de sonido, mejor será que te olvides de las musiquillas ya que de oírlas por el altavoz del PC, corres el riesgo de acabar hasta el "moño" de una música repetitiva.

APOYOS CONVERSACIONALES

Lo mejor para ir enlazando las pistas, es buscar detalles curiosos, y probar todas las opciones de conversación. Siempre que comiences un diálogo te aparecerá una ventana con una serie de preguntas o afirmaciones relacionadas con el personaje al que te estás dirigiendo y de las que podrás elegir cual de ellas utilizar en la conversación. Para poder encontrar respuestas, tienes que probar con todas ellas, por lo que en alguna ocasión tendrás que repetir la conversación con el personaje desde el principio.

También puede ser un apoyo importante, el realizar unos mapas secundarios, en los que poner todos los lugares que comprende la ciudad de Holywood Bulevar, para comprobar que no has dejado ninguno por visitar. Por último, tampoco vendrían mal unas breves anotaciones sobre lo que te han dicho o lo que has hecho en cada uno de ellos.

En resumidas cuentas, se trata de una video-aventura entretenida que, de manera algo vacilona, te sumerge en una historia con una intriga que seguro logrará "comerte" la cabeza para poder avanzar en la búsqueda de tu colega, y no creas, que por ser la presentación de la trama bastante distendida, te va a ser fácil concluir tu cometido, por el contrario, la dificultad te puede inducir a la tentación de comprar el libro de pistas para ver si de una vez das con el ese "enano" de los demonios.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.



OK	86%
Jugabilidad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	85
Movimientos :	85

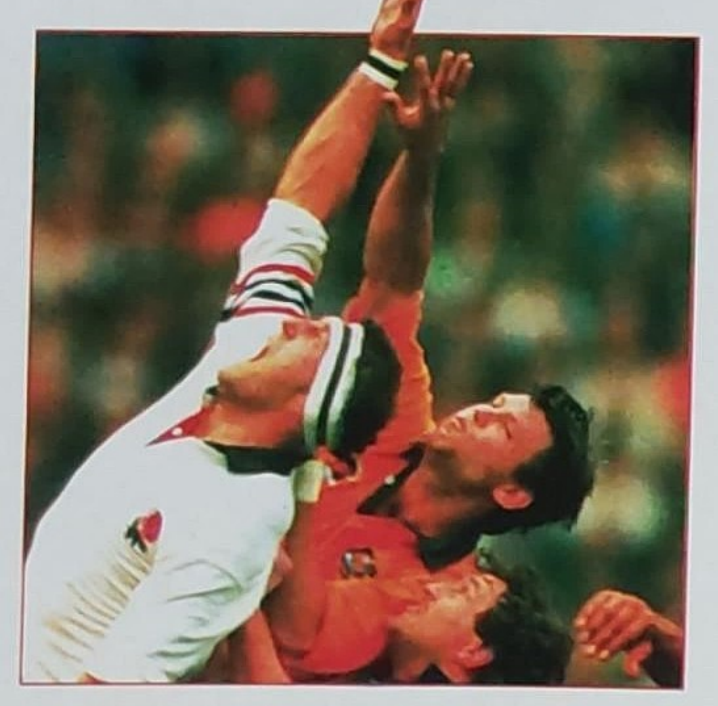
OK PC Pasarela

- OK Pasarela: INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE
- Compañía: DOMARK.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, ROLAND.

Los grandes estadios se convierten en reclamo de multitudes cuando en su interior se celebra algún partido de uno de los pocos deportes que todavía pueden presumir de ser amateur. El rugby es el lugar de residencia de hombres que poseen un concepto de honor y deportividad semejante a su tamaño.



INTERNATIONAL RUGBY™ CHALLENGE





Champions of Sport



Quizás en España no sea lo suficientemente popular y por eso no es fácil que aparezcan simuladores de este deporte, pero esto también tiene su lado positivo, ya que sólo acceden a nuestro mercado aquellos productos que han destacado en lugares más entendidos sobre el tema, como el Reino Unido. Este programa se puede enmarcar dentro de este grupo y viene de ser un auténtico "best-seller" en Inglaterra.

La verdadera clave para que te llege a gustar algún simulador deportivo, está en entender las bases del juego y descubrir dónde está el reto que se te plantea, para lo cual no estaría de más haber visto algún partido junto a alguien experto que te fuera explicando las incidencias del juego. Pero por si esto no es posible, en el manual vienen descritas a "groso modo" las reglas básicas del Rugby, aparte de una breve introducción sobre el origen y desarrollo de este o deporte.

TORNEO PARA CAMPEONES

El programa te permite jugar contra el ordenador, o contra alguien que desee vérselas contigo, opción mucho más entretenida, pues siempre es mejor tener a alguien con quien meterse y que responda.

DUREZA, FUERZ



La forma en que se presentan los partidos es típica y sencilla. Apareciendo en la zona central de la pantalla el área del terreno de juego donde se encuentra el balón, y por lo tanto, donde se lleva a cabo la acción principal en ese instante. Por debajo de ella están los marcadores y algún que otro indicador adicional y en el ángulo superior izquierdo, una visión global de todo el campo con la ubicación de los jugadores. Más tarde y según transcurra el partido, aparecerán las peculiaridades asociadas al deporte en sí pues, dependiendo de algunas jugadas específicas como pueden ser las "meleés", los saques etc..., la pantalla principal puede presentar algunas modificaciones.

El juego permite competir en tres tipos de torneos, que por orden de importancia son:

✓ La Copa del Mundo, que se desarrolla de una forma similar al mundial de fútbol, permitiéndote elegir uno de los 16 países participantes y disputar los partidos hasta que seas eliminado o te alces con la victoria final.

✓ El prestigioso torneo de las cinco naciones. Quizás el más popular de todos con los que cuenta el rugby, ya que en los medios de comunicación se suelen dar informaciones completas sobre su desarrollo. Tiene lugar en invierno y en él toman parte las cinco naciones con más tradición "rugbística" (Irlanda, Gales, Escocia, Inglaterra y Francia). Por ser reducido el numero de participantes, no se juega en modo eliminatoria, sino que se va enfrentando una nación al resto hasta que todas han jugado contra todas. Según los resultados de los partidos se da una puntuación sin tener en cuenta el factor campo, y de este modo, se premia con dos puntos al vencedor del encuentro y con uno a cada equipo en caso de empate. Si se diera la situación de que un equipo lograra ganar a todos los demás, conseguiría el máximo honor, denominado "Grand Slam".

✓ Por último están los "Tours" y "amistosos", en los que simplemente se disputará un partido entre aquellas naciones que tú elijas.

MODO DE JUEGO

Después de haber elegido los equipos y el tipo de torneo que se va a disputar, aparecerás en el campo de juego. El árbitro pitará el comienzo y el cronómetro ubicado en la parte superior derecha de la pantalla, empezará su cuenta. Sólo puedes mover al jugador de tu equipo que se encuentre señalado por una flecha, siendo el ordenador quien te seleccionará automáticamente a dicho jugador dependiendo de su proximidad respecto del balón. Si se quiere lograr la posesión de la pelota, se puede realizar un "placaje", para lo cual sólo hay que dirigir al jugador que estás controlando hacia el contrario que lleva el balón y pulsar disparo, consiguiendo así que se lance y le derribe (siempre y cuando el rival se encuentre a una distancia adecuada).

También se puede dar el caso de que el otro equipo pierda el balón y tú solamente tengas que recogerlo. Cuando tengas la posesión del balón, hay veces que el acoso es muy grande por encontrarte rodeado de contrarios, y entonces solo podrás o intentar pasar pulsando disparo, o dar una patada a la pelota para lanzarla hacia delante e intentar avanzar algunos metros. La patada se logra dar dejando pulsado un rato el botón de disparo, con lo que aparecerá una línea azul delante del jugador que según su tamaño y dirección te indicará hacia donde va a ir el



...A Y VELOCIDAD









balón cuando dejes de presionar el botón.

Si el balón queda suelto en el campo, los dos equipos intentarán lograr su control, y si pasado un breve espacio de tiempo ninguno lo consigue, el árbitro pitará "meleé". Esta jugada es muy característica del rugby y consiste en que una serie de jugadores de cada equipo se entrelazan realizando una formación que sólo se mantiene en pie si todos los oponentes se empujan fuertemente. Luego, otro jugador del equipo al que se le ha pitado a favor la "meleé", introduce el balón por la zona de la formación donde se encuentra su equipo. Cuando el balón está dentro de la meleé, los jugadores solo pueden utilizar los pies para sacarlo por el lugar adecuado en el que lo pueda recoger alguno de los suyos.

Pues bien, en este programa cuando se te pite una "meleé" a favor, aparecerá un gráfico con el que podremos indicar la potencia con que se quiere sacar la pelota de la "meleé" y la curva que debe trazar en la salida. Este gráfico indicador, toma parte en otras dos jugadas, siendo estas: los saques de banda, consistentes en que cuando un balón se pierde por una de las bandas, para realizar el saque, se forman dos hileras paralelas de jugadores (cada una de un equipo) y el que saca, tira la pelota en el centro de ambas, pero intentando que la atrape uno de los suyos; y las patadas de conversión, a las que se tiene acceso después de hacer un ensayo (llegar con el balón en las manos hasta detrás de los palos del adversario), debiéndose introducir el balón entre dos enormes postes.

OPCIONES VARIAS

En cualquier momento de la partida podemos acceder a un menú de opciones del juego, destacando entre todas las que se encuentran "help" (que proporciona una serie de consejos sobre la jugada en curso), "line-out size" (dedicada a indicar cuantos jugadores pueden intervenir en la línea de saque de banda), "video replay" (opción que permite ver los quince últimos segundos del partido con la posibilidad de grabarlos, verlos a cámara rápida o lenta, etc...), "statistics" (analiza los puntos más importantes del partido y el tiempo de posesión de ambos equipos) y "practice kick" (para practicar las patadas hacia los palos). El resto de opciones son las típicas sonido, acabar, etc...

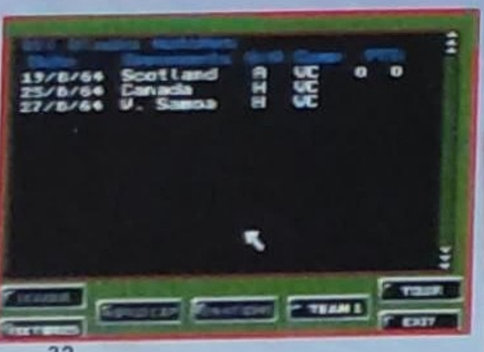
El programa tiene buenos conceptos técnicos, preocupándose, por ejemplo, en darle los extraños efectos que toma el "apepinado" balón de rugby, cuando bota en el suelo y que hacen poco previsible la dirección en la que saldrá rebotado.

Por todo ello, si te decides a practicar este duro deporte (con el alivio que supone tener la pantalla del ordenador como la mejor de las protecciones), bien sea enfrentándote al ordenador o contra algún adversario, saldrás lo suficientemente satisfecho como para repetir.

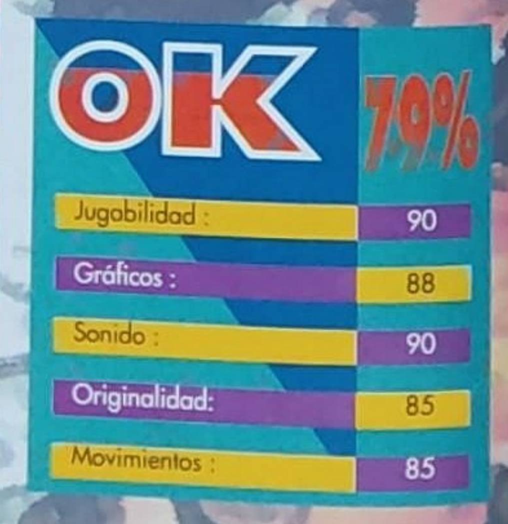
ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.









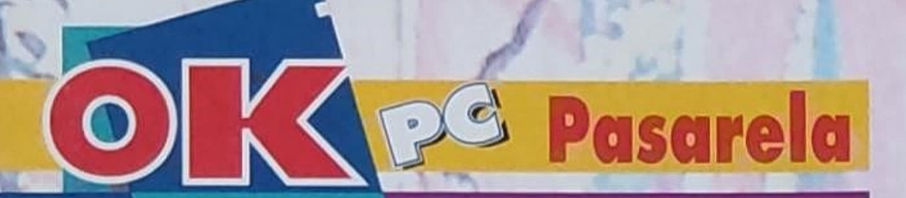


LA REVISTA CON TODAS LAS NOTICIAS NOVEDADES TRUCOS Y MAPAS PARA TU CONSOLA

POR SOLO 275 PTAS



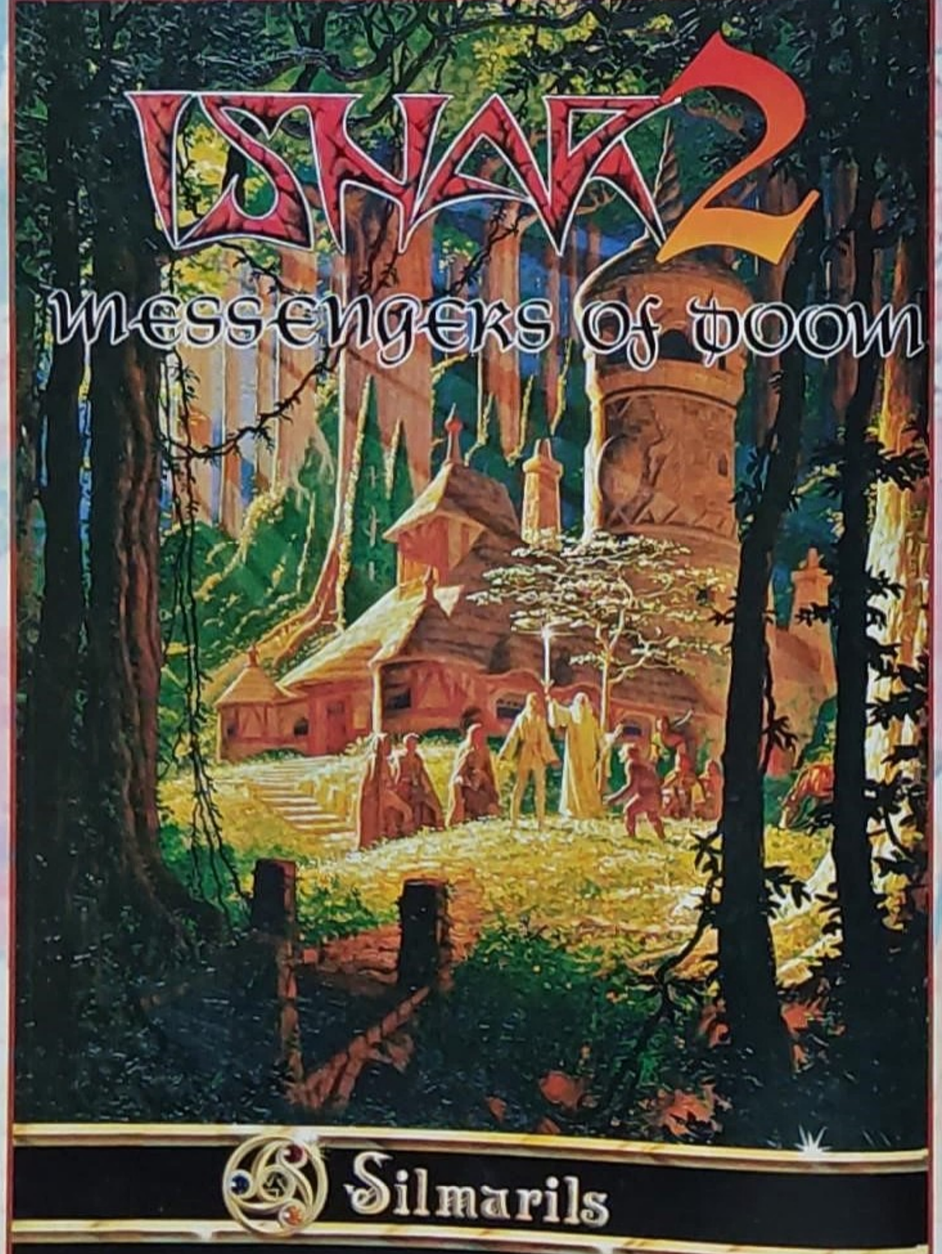
TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO



- OK Pasarela: ISHAR II, Messengers of Doom
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN S.A.
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER

CUANDO CIN





Hace ya tiempo disfrutamos de uno de los mejores juegos de rol que han venido a España. "Ishar", que era su nombre, era la versión mejorada del "Cristals of Arborea", el juego que dio a conocer a la compañía francesa Silmarils. Vivimos en una época de constantes y continuos cambios. Todo tiende a mejorar. Si "Ishar" era muy bueno, "Ishar II" es simplemente increíble.





INTRODUCCION

Cuando tuve la fortuna de derrotar a Morgoth en Ishar, me había pasado bastantes horas delante de la pantalla intentado cumplir mi misión: devolver a Kendoria su paz.

Ahora los señores de Silmarils vienen otra vez a "romperme" la cabeza planteando una aventura que es irresistible para

CO SON UNO

cualquiera que alucine con juegazos como este "Ishar II". No sólo su territorio es tres veces más grande que la primera parte. La calidad ha aumentado geométricamente, y la adicción se ha multiplicado enormemente. Se nota que "Ishar II" es una versión mejorada gracias a los usuarios, pues un programa tan bueno como era el anterior, adolecía de algunos fallos que empeoraban la imagen general del programa. El principal de ellos era el sistema de grabación de partidas, ya que había que tener dinero para hacerlo.

Totalmente incómodo y molesto. Ahora, podemos grabar tantas partidas como queramos, y no limitarnos a 5 o 10 grabaciones como en otros programas.

El manejo de las opciones es ahora más

EL "ISHAR II" es una versión mejorada de la primeran ésta encontramos amplias ventajas como que ahora podemos grabar tantas partidas como queramos. También el manejo de las opciones es más claro y preciso.













claro y se pueden controlar de una forma más precisa. Acciones tales como despedir, asesinar o alistar e incluso el mapa han sido mejoradas. Destacar que en el mapa podemos saber exactamente nuestra posición en el mismo, aunque de todas formas hay zonas en las cuales la elaboración de un mapa por cuenta nuestra serán vitales, tales como en el campo o en los largos y complejos laberintos.

Y hablando de laberintos, existe una isla llena de ellos. Los amantes de hacer mapas están de enhorabuena, ya que el mapa que viene incluido en el juego sólo muestra de una forma detallada los callejeros de las ciudades. Tampoco es mala idea hacer una copia a papel del mapa de la ciudad, y apuntar en ella, cosas como sitios interesantes para visitar, o enemigos duros de pelar. Una constante que sigue "Ishar II", son los típicos enemigos más fuertes que los demás, y que protegen una zona ó impiden nuestro acceso a un valioso tesoro u objeto necesario.

MARAVILLAS DE LA TECNICA

Técnicamente el juego está bien desarro-



Desde un punto de vista técnico el juego está muy bien desarrollado y para hacerlo correr solamente necesitas un 286 y algo de memoria para los efectos de sonido.







PISTAS PARA ADENTRARSE EN EL MUNDO DE ISHAR II

1.- Lo primero que debes de hacer es dirigirte al pueblo a reclutar personajes.

Recluta primero a los ladrones y enanos, y quítalos el dinero, si te quedas con ellos, en cuanto "eches" un sueñecito, te robarán todo lo que tengas, así que cuando obtengas sus objetos personales, asesínalos o despídelos.

2.- Obten la suficiente experiencia como para liquidar sin problemas a los sacerdotes que han sacrificado a un muchacho en el círculo de piedra. El moribundo te dará un amuleto, vital para acabar con Shandar.

3.- Debes recuperar un collar al Jefe del Pueblo, para ello debes enfrentarte contra un bicho bastante feo, pero muy hábil en el manejo de las armas. Devuelve el collar a su legítimo dueño, y éste te proporcionará un barco para abandonar la isla de Irvan.

4.- Antes de proseguir rumbo a otros destino, deberías hablar con un viejo mago que vive en la costa este de Irvan, te dará una valiosa información.

5.- Cuando llegues a la ciudad, tu primordial misión es obtener experiencia, para ello liquida a los enemigos facilitos, que además te proporcionarán una bolsa con dinero. Como cada vez que cambias de zona, reaparecen los enemigos, subir tu experiencia y capital será más sencillo.

6.- Contra los enemigos grandes, lo mejor es tener armas y armaduras mágicas. Procura que en ese momento todos los integrantes de tu grupo tengan el nivel 8 como mínimo.

7.- Un mago y un clérigo no deben faltar NUNCA en tu grupo. Así podrás acceder a todos los tipos de hechizo.

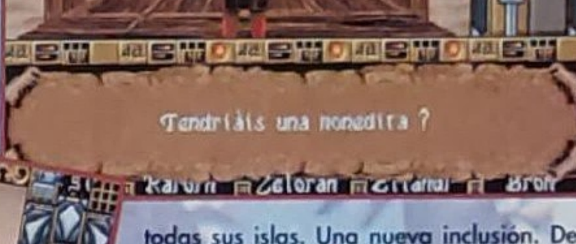
8.- Debes aprovisionarte de comida y pociones e investiga en las tabernas. Es el mejor sitio para reclutar gente y obtener información.

llado. Corre perfectamente en un 286, y sólo pide algo de memoria para sus efectos de sonido. De este tema hay que hablar porque son una maravilla. Un detalle que no hay que perderse es el sonido de las campanas en las ciudades. Muy curioso y entrenido. Si tenemos oportunidad de viajar por el campo, oiremos el croar de las ranas y todos los ruidillos propios del medio. El autor de los efectos y la alucinante música es Fabrice Hautecloque, un señor que además de programar el código del juego debe ser un auténtico genio musical. Pero si hay que dar las gracias a alguien, debe ser a Michel Pernot y Pascal Einsweiler, los creadores y diseñadores de la serie Ishar.

Los gráficos son muy buenos, y en esta nueva versión disfrutamos de una excelente presentación y muchas imágenes estáticas. La sensación de profundidad y perspectiva está bien conseguida, pero en lo que "Ishar II" supera ampliamente a muchos programas es en la sensación que uno tiene de estar allí, la ambientación es genial, y cuando lanzas un hechizo o lo peor, cuando te lo lanzan a tí, los efectos especiales son APABULLANTES. Una verdadera maravilla.

Otro de los puntos mejorados son los hechizos. Antes, para obtenerlos, tus magos y clérigos debían aprenderlos en escuelas especialmente diseñadas para ello, y lo único que hacían es que por un pobre hechizo te gastabas un montón de dinero.

Ahora, cada vez que subes de nivel, tus magos obtienen 2 ó 3 tipos distintos de hechizo. Es más fácil en este sentido, pero tus enemigos son "canela" fina. La dificultad del juego ha aumentado. No es que sea muy duro enfrentarte con los enemigos, pero tu misión se ha complicado, y tendrás que vértelas con multitud de personajes y resolver un montón de misiones que algunos te propondrán. Pero tienes una causa primordial: derrotar a Shandar, el nuevo Hijo del Infierno que planea el dominio absoluto sobre Kendoria y todas sus islas. Una nueva inclusión. Debemos viajar por barco para adentrarnos en todos los territorios, más adelante, te diremos cómo conseguir tu barco.





FINALIZANDO

Poco más se puede decir de un programa buenísimo, literalmente sobresaliente.

Solamente pediros que no dejéis pasar una oportunidad única para adentraros en un país tan fantástico como Kendoria, porque esta será la mayor aventura de tu vida.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO



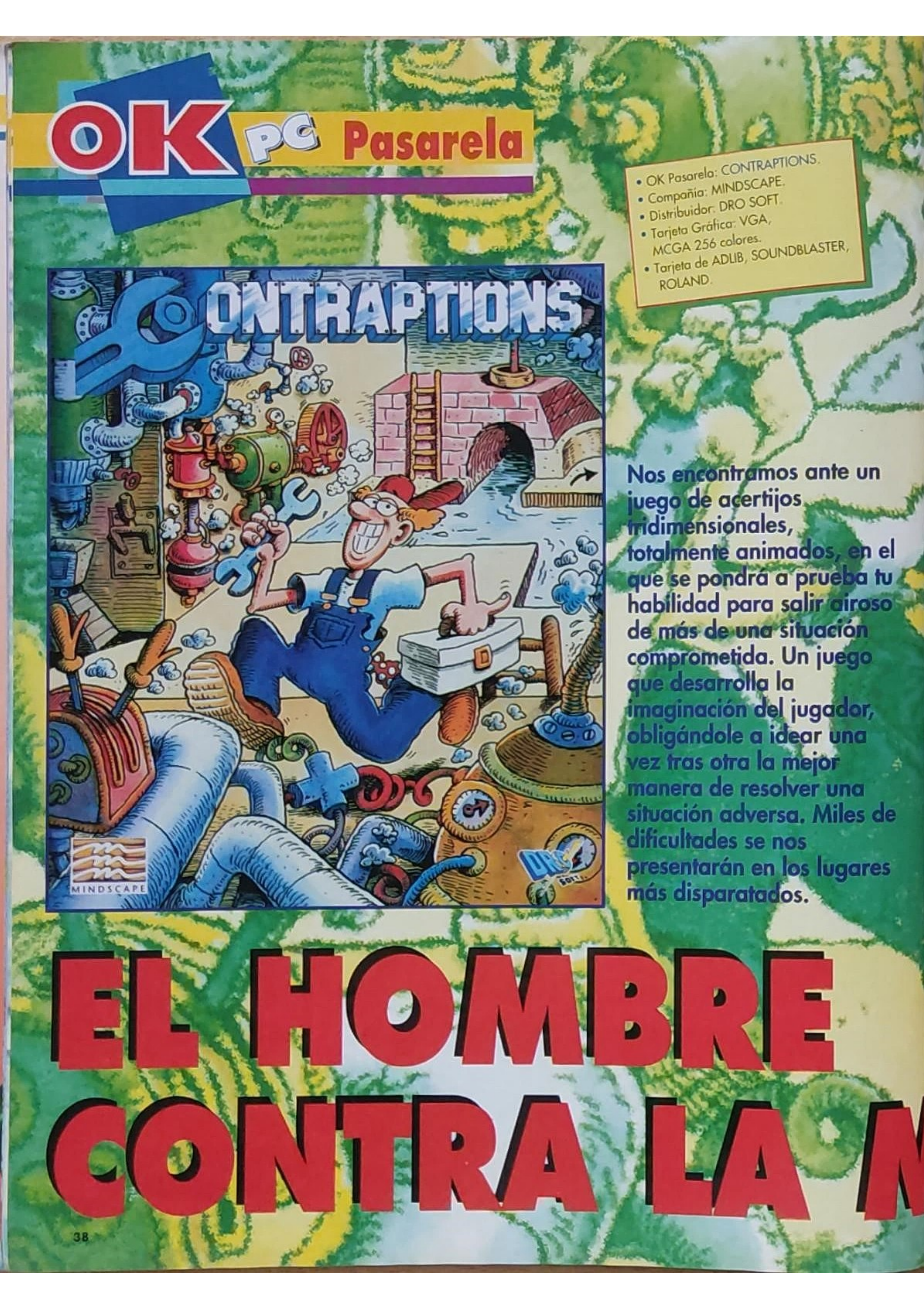






OK 95%

Jugabilidad :	98
Gráficos :	97
Sonido :	95
Originalidad:	95
Movimientos :	90



OK PC Pasarela

- OK Pasarela: CONTRAPTIONS.
- Compañía: MINDSCAPE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA 256 colores.
- Tarjeta de ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.

Nos encontramos ante un juego de acertijos tridimensionales, totalmente animados, en el que se pondrá a prueba tu habilidad para salir airoso de más de una situación comprometida. Un juego que desarrolla la imaginación del jugador, obligándole a idear una vez tras otra la mejor manera de resolver una situación adversa. Miles de dificultades se nos presentarán en los lugares más disparatados.

EL HOMBRE CONTRA LA M

¡Madre mía la que se nos avecina!, un juego de esos que te enganchan de manera asombrosa y que traerá de cabeza a más de uno durante mucho tiempo.

Tendremos que suplantar la personalidad de Zack, un currante en su primer día de trabajo en la empresa Gadgetco Inc.; a éste se le ha asignado el mantenimiento de la planta nº 4, diseñada con la tecnología más avanzada y sofisticada del mundo. Pero como era de esperar de tan alta tecnología, aquí no funciona nada correctamente y por lo tanto Zack será el encargado de poner en condiciones la dichosa planta.

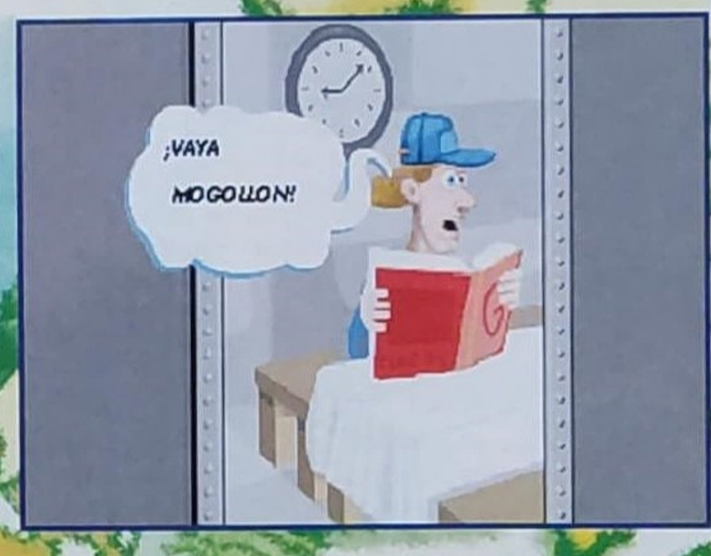
Gráficos en 3D, multitud de objetos con los que interaccionar y un extenso "mapeado" por el que movernos. Los objetos, como ya hemos mencionado, serán muchos y muy variados, desde las diferentes herramientas que están a nuestro cargo hasta los dispositivos mecánicos esparcidos por toda la planta.

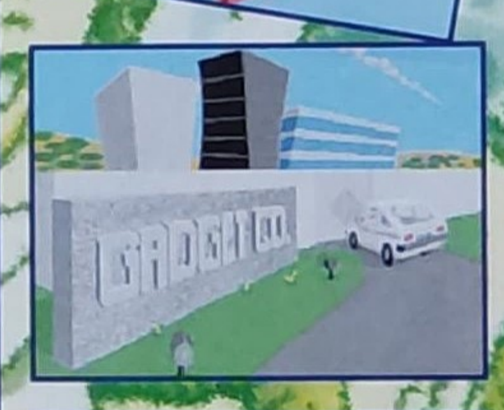
COSA DE LOCOS

Zack, en principio, no entiende nada de máquinas, él piensa, que echando un vistazo al manual del usuario entenderá el funcionamiento de éstas, pero cuál será su sorpresa cuando vea que el manual parece el proyecto de un científico loco en el que no se entiende absolutamente nada. Esto no será su único problema, ya que sus malvados compañeros le han cogido las herramientas prestadas y con muy mala idea se las han esparcido por toda la planta y sin ellas es imposible arreglar algo, por lo tanto tendrá doble tarea: encontrar sus herramientas y controlar todos los dispositivos mecánicos de la empresa.

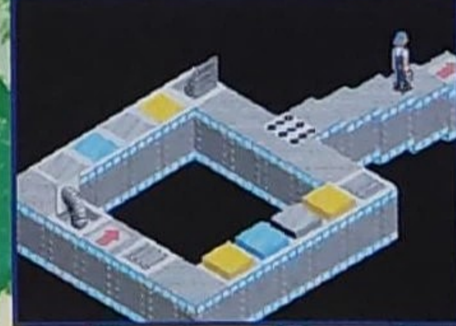
La ambientación del terreno donde se mueve Zack es una de las mejores bazas del programa, mostrado en perspectiva isométrica con una multitud de pequeños detalles con los que te lo pasarás tan bien como con la propia actividad del juego en sí.

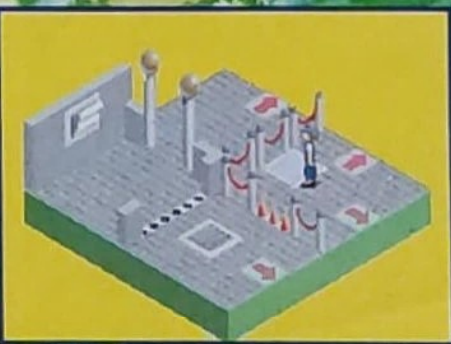










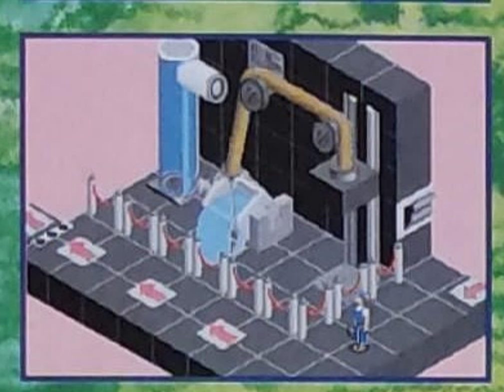


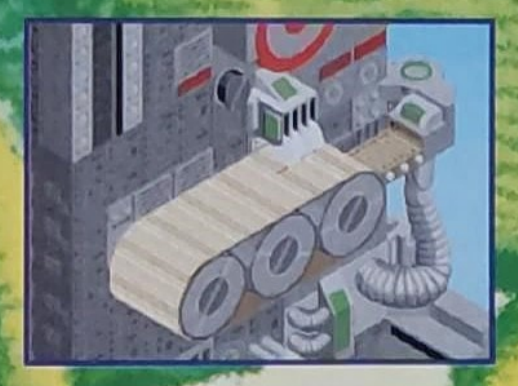
MAQUINA













Empiezas en el primer nivel de la planta nº4, sin saber qué trabajos te esperan, sin saber por donde empezar, pero seguro de que tu astucia y perspicacia harán que pronto entres en juego. Hay seis niveles, en cada uno de ellos tendrás que alcanzar un objetivo diferente para pasar al siguiente nivel. Tendrás que hacer funcionar a la máquina primaria de cada nivel para conseguir que la Máquina Maestra funcione antes de que acabe el día.

UN SUPERADICTIVO PROGRAMA QUE TE TRAERA DE CABEZA DURANTE MUCHO, MUCHO TIEMPO.

TODO SON PROBLEMAS

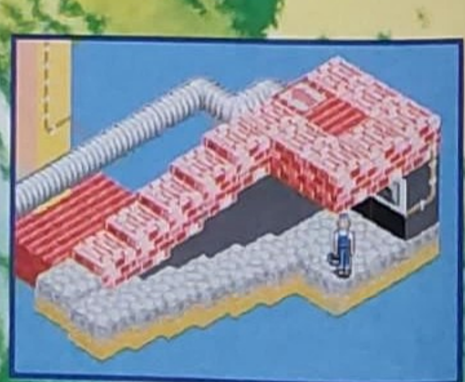
Uno de los principales problemas que tendremos una vez en marcha serán los clavos temporizadores, que nos impedirán pasar por donde ellos se encuentren levantados, podremos bajarlos con ayuda de los botones o interruptores que hay a lo largo de todas las pantallas, pero claro está, cada botón baja unos determinados clavos, por lo tanto habrá que estar seguro de cual hay que tocar, pues una equivocación podría acarrear serios problemas como quedarnos atrapados en alguna pantalla, en cuyo caso caeríamos eliminados. Una gran ayuda es que tanto clavos como botones e interruptores se distinguen por ser de colores diferentes, por ejemplo los clavos verdes serán bajados o subidos por un botón verde.

Encontraremos dispositivos de transporte tales como las cintas transportadoras, los elevadores o las divertidas planchas de Lanzamiento, que como su propio nombre indica al subirnos a ellas nos lanzarán por los aires de un área a otra de la pantalla. Asegúrate de que la suela de sus botas de trabajo esté libre de aceite cuando pise una de estas planchas.

Tanto estos dispositivos como los demás mecanismos que hay en la planta no siem-







pre funcionarán correctamente, por lo que tendremos que arreglarlos con ayuda de las herramientas que vayamos recogiendo por los rincones de la planta.

Las averías más corrientes son la rotura de cables y tuberías, o los tornillos mal apretados.

Pero no siempre habrá que arreglar maquinaria, a veces Zack tendrá que hacer todo lo contrario, como romper cables para que determinado dispositivo deje de funcionar, como en el caso de las plataformas móviles, pués éstas no siempre funcionan en el sentido que nosotros deseamos y por lo tanto hay que hacer que dejen de funcionar para así poder pasar por ellas.

Para ver las herramientas que hemos ido recogiendo pulsaremos la barra espaciadora y nos serán mostrado en pantalla todas las que poseemos. A Zack se le puede controlar mediante un joystick o en su defecto por medio del teclado numérico.

Cuando intentemos arreglar o desarreglar algo, situaremos a Zack enfrente de la avería y éste se encargará de arreglarlo o desarreglarlo por sí sólo. Si no dispone de las herramientas necesarias para llevar a cabo el trabajo aparecerá un mensaje indicándote qué herramientas necesitas, viéndote obligado a dar media vuelta y localizarlas.

UN JUEGO DE ACERTIJOS TRIDIMENSIONAL TOTALMENTE ANIMADO.

Al pulsar la tecla Escape nos aparecerá un menú en el que podremos grabar la partida en cualquier momento del juego, algo que será de mucha ayuda cuando nos encontremos ante situaciones que pudieran llevarnos a quedarnos encerrados en alguna pantalla. En estas ocasiones os aconsejo que grabéis y luego sigáis adelante, pués si os quedaséis encerrados y no hubieséis grabado, deberiáis empezar sin más remedio, algo que supongo no os gustará.

¡PATA MANUAL!

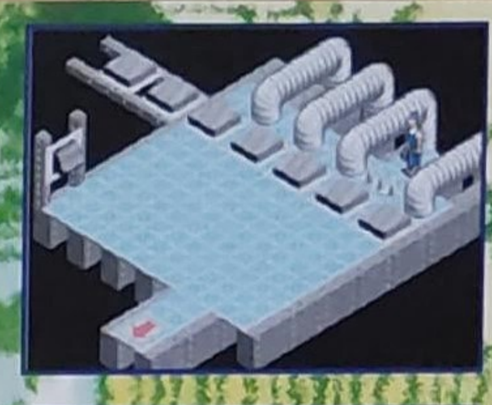
Por norma general, toda persona que se compra un juego, antes de mirar el manual lo que hace es intentar echarse una partidita, y trás varios intentos en los que no te enteras prácticamente de nada y te eliminan enseguida, lo que haces entonces es echar ese vistazo que no has echado antes, para ver si así logras hacerte con las riendas con facilidad. En este caso, tendrás que quedarte sin mirar el manual pues, al igual que a Zack, te han dado el manual de la planta nº4 en el que no se entiende nada en absoluto, pues hablan de cosas como "índices de velocidad de perforación kelítica" o "isótopos corrosivos que pueden dañar las tuberías", un montón de cosas que ni a Zack ni a nosotros, por supuesto, nos servirán de ayuda, por lo cual sólo tendremos la ayuda de nuestra cabeza a la que haremos trabajar más de lo normal.

Para salir airoso del trance se requiere rapidez de reflejos y cierta intuición para encontrar los numerosos lugares ocultos y sorprendentes. Habrá botones que repercutirán sobre dispositivos que se encuentren en otras pantallas por lo que a veces no sabremos lo que estamos haciendo, quedando a merced de que nuestra intuición no nos juege una mala pasada.

PARA TERMINAR

¿Serás capaz de manipular máquinas y herramientas en un lugar descontrolado para salvar la empresa y tu puesto de trabajo? En definitiva, "Contraptions" es un magnífico juego que seguro no pasará desapercibido, por su cuidadísima presentación gráfica y su abanico de detalles que te mantendrán enganchado durante mucho, mucho tiempo. ¡Ah!, tampoco se os pasará por alto los fenomenales efectos sonoros, la música de fondo que, como debe ser para no aburrirnos, no será siempre la misma, cambiando cada dos por tres.

JESUS HERVAS.















OK 89%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	88
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	90



OK PC Pasarela

- OK Pasarela: LIVERPOOL
- Compañía: GRANDSLAM.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: COMPATIBLES.

LOS DIABLOS DE ANFIELD R

Si eres un aficionado al fútbol británico, si conoces los equipos, sus jugadores y te gusta ese juego de lucha y entrega contínua, en "Liverpool" tienes un programa con el que disfrutarás de emocionantes partidos en que los "red devils" (diablos rojos) se medirán al resto de los clubes de fútbol de las islas.







S ROJOS
OAD

LIVERPOOL
THE COMPUTER GAME

ANTECEDENTES

La fecha de 15 de marzo de 1.892 quedará marcada para siempre en la historia del fútbol continental. Fue ese día cuando uno de los clubes de fútbol europeos con más solera, LIVERPOOL ASSOCIATION FOOTBALL CLUB nació de los desechos del Everton F.C. (desde ese día surgió entre ellos una rivalidad extrema). Los diablos rojos de Anfield Road, como se les conoce actualmente, deben este sobrenombre al color rojo de su camiseta y al temor que llegó a ocasionar su rápido juego entre sus rivales. Desde su fundación han llenado sus vitrinas de trofeos nacionales e internacionales. Lo han ganado casi todo y entre sus triunfos cabe destacar, a nivel nacional, 18 Campeonatos de Liga Inglesa, 5 copas (Copa Fútbol Asociación), 4 Copas de la Liga. A nivel internacional ganó en 4 ocasiones la Copa de Europa de Campeones de Liga, en 2 la Copa de la UEFA y una vez consiguió la Super Copa. Con este palmarés no es difícil adivinar por qué los programadores de este juego decidieron "inmortalizarlos" en software para el disfrute de todos nosotros.

INTRODUCCION

Con este juego podrás participar en la Liga Inglesa y en la Copa de Fútbol Asociación (similar a nuestra Copa del Rey) y deberás conducir al Liverpool en su carrera por el triunfo. Para ello deberás conocer los jugadores y especificar la táctica a desarrollar por el equipo a lo largo del partido. Sin embargo, el juego supone que no eres un conocedor del fútbol británico y por ello al comenzar te presentará los jugadores. Podrás pasar pantallas observando el rostro del jugador y repasando su historial deportivo y cualquier característica que se crea destacable. Esto será fundamental para que puedas elegir el equipo que saldrá en cada partido. Pero no todo queda en la estrategia, además hay que jugar los partidos. En este punto es donde radica lo emocionante de este juego, ya que con gráficos 3D y efectos de sonido de bastante calidad nos introduciremos en el campo de juego y defenderemos lo más dignamente posible el honor de los "reds" en unos partidos envueltos de una gran emoción y espectacularidad.

LEAGUE DIVISION ONE TABLE							
VIEWING TOP HALF	PLD	W	D	L	F	A	PTS
NOTTS FOREST	000	00	00	00	000	000	000
ASTON VILLA	000	00	00	00	000	000	000
WIMBLEDON	000	00	00	00	000	000	000
SHEFF. WED.	000	00	00	00	000	000	000
CRYSTAL PALACE	000	00	00	00	000	000	000
ARSENAL	000	00	00	00	000	000	000
SPURS	000	00	00	00	000	000	000
LIVERPOOL	000	00	00	00	000	000	000
EVERTON	[illegible]	[illegible]	00	00	000	000	000
MAN. CITY	000	00	00	00	000	000	000
CHELSEA	000	00	00	00	000	000	000

VIEW OTHER HALF — EXIT

COMENZANDO EL JUEGO

Este programa resulta muy simple de formato, es decir, no aparecen unas espectaculares pantallas de presentación como suele ser habitual en la mayoría de los juegos. Esto, a primera vista nos hace pensar que se tratará de un "jueguecillo" normalito y de poca calidad, pero no hay nada más lejos de la realidad.

Tras una discreta presentación nos encontramos con el plato fuerte, el juego.

Suele ser normal, que juegos bastante mediocres se escondan tras unas espectaculares presentaciones y sin embargo con este juego ocurre lo contrario.

En un menú con distintas opciones, encontraremos la posibilidad de jugar en alguna competición, practicar y enfrentarse dos jugadores la final de la Copa.

Pero también nos encontraremos otras dos. Una que nos mostrará las clasificaciones de la liga si hubiéramos elegido esta opción y otra que nos permitirá escoger la alineación del Liverpool. Para ello dispondremos de unas fichas en las que aparecerán el estado físico y moral del jugador y sus incidencias (si está lesionado o sancionado,...).Tras haber visto el equipo, deberemos elegir la táctica y después los jugadores que queremos en el once inicial. Si elegimos practicar, en vez de jugar, tendremos opción sobre elegir distintos factores como elegir el tipo de terreno de juego (mojado, seco, húmedo), la duración del entrenamiento, etc. Parecidas a estas opciones las encontraremos si elegimos el partido a 2 jugadores.

Una vez ya en el terreno de juego, podremos disponer de un campo en el que figura a su izquierda un esquema de la posición de los jugadores y el balón, que nos será muy útil para el desarrollo normal del juego. En la parte inferior figurará el marcador y el tiempo que queda de partido. Con estas ayudas que nos presta el juego, disfrutaremos de un partido en que los jugadores se controlarán y perseguirán el balón con unos movimientos bastante bien conseguidos.

Dispondremos entonces de posibilidades como correr con o sin balón, pasar, chutar con o sin efecto y los habituales saques de banda, de puerta, lanzamientos de penalties y libres directos y saques de esquina.

COMENTARIO:

En esta ocasión se trata de un juego deportivo, con unos gráficos 3D y unos movimientos de los jugadores muy bien logrados. Es el típico partido de fútbol de otros juegos pero con menos presentación y con más prestaciones.

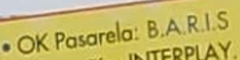
Puede que no sea el mejor juego del año, pero si que resultará muy entretenido y creo que conseguirá la adicción de muchos jugadores

LUIS VILLAR



OK 79%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	70
Originalidad:	75
Movimientos :	85



- OK Pasarela: B.A.R.I.S
- Compañía: INTERPLAY.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: MCGA, VGA, EGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER, PRO AUDIO SP.





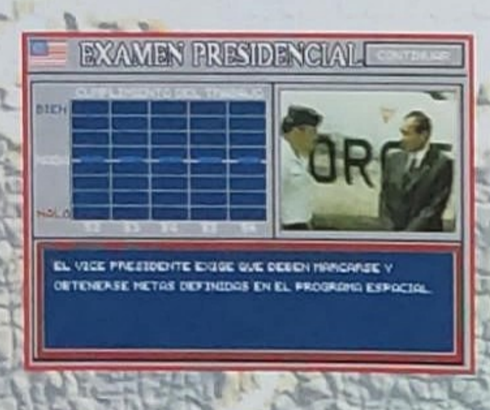


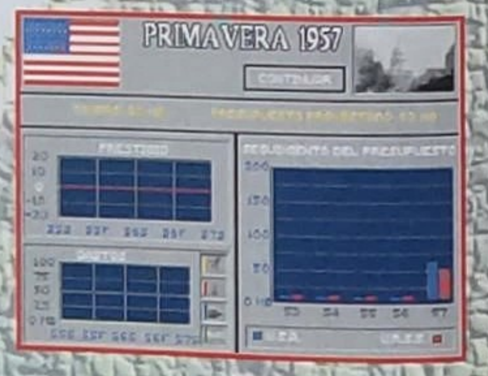
Si eres uno de los que se confiesan como un gran pensador o estratega, atrévete con este juego y tendrás que tomar decisiones fundamentales para lograr un objetivo: ganar la Carrera Espacial a la antigua Unión Soviética.

El producto está basado en un juego de mesa creado hacia 1.985 llamado "LIFTOFF", pero con algunas mejoras. Tendrás que administrar el dinero concedido por la administración de tu país para conseguir

Tu misión no es nada fácil: ocupar la primera plaza de la carrera espacial

Siempre has pensado que dirigir cualquier empresa es una tarea fácil, que simplemente consiste en mandar a los demás lo que tienen que hacer. "B.A.R.I.S." te ofrece la oportunidad de hacerlo con la mayor empresa creada por el ser humano : La carrera por la conquista del Espacio. Te darás cuenta de lo difícil que resulta dirigir a un grupo de personas con un mismo fin. Sólo con astucia y determinación conseguirás lograr tus propósitos.





LA CARR

un programa espacial, en el cual, deberá haber una lista de reclutamiento de astronautas, unos presupuestos para la construcción del cohete y, por supuesto, un alto porcentaje dedicado a seguridad. Una vez que consigas el programa lo tendrás que presentar en la sede del país elegido, El Pentágono o La sede Central de la KGB, donde, si el programa espacial es bueno, será aprobado. En caso contrario, tendrás que mejorar tus cálculos y volver a empezar.



Tienes hasta la primavera de 1.977 para ser el primero en pisar la luna y volver a la Tierra con éxito

CARGANDO EL JUEGO

La primera duda que el juego nos plantea



es si merecerá la pena cargarlo, ya que ocupa algo más de 16 Mb. A esta duda te respondo yo: ¡por supuesto que merece la pena!, ya que si ocupa tanto es porque es rico en detalles, sus gráficos son impresionantes, soporta cualquier tipo de tarjeta de sonido y además es muy manejable al poderse controlar cómodamente mediante el uso del ratón. La presentación es tan solo un gran preludio de lo que llegará a continuación, pues supongo que estaréis de acuerdo conmigo en que tras una buena presentación, en la mayoría de los casos se encuentra un buen juego.



EL OBJETIVO

Cuando te asignen la misión, habrás de seleccionar y configurar el equipamiento y la tripulación de la nave. El país que consiga llegar a la luna, alunizar y volver a la tierra con la misma tripulación con la que partió es el que vencerá en la conquista del espacio.

Para lograr la victoria en este juego es necesario que traces un plan a corto y largo plazo, de tal forma que pienses siempre la influencia posterior de las decisiones que tomes ahora, además no estaría de sobra que leyeras un poco el material histórico sobre la carrera espacial ya que, como es lógico, las estrategias soviéticas y norteamericanas son bastante buenas. Tienes a tu entera disposición todo el material espacial de importancia, al igual que una total libertad para realizar tu programa espacial, todo depende de como utilices el dinero que se te asigna para realizarlo.

La unidad monetaria internacional será el MB o Megabuck y en tu aventura comienzas con 60 MB. Todos los sucesos del juego se basan de alguna forma en acontecimientos históricos y lleva incluido por tanto, la mayoría de astronautas de cada periodo histórico. Sus habilidades son totalmente ficticias, para evitar cualquier coincidencia con las virtudes o defectos del personaje real.

DESPEGAMOS...

El juego está dividido en diferentes partes, por pantallas, así siempre tendrás una información continua de la posición en la que te encuentras. Pulsando el botón derecho del ratón o, en su defecto, la tecla de función f1, tendrás un completo menú de ayuda. El primer menú nos da opción a cargar un juego anterior, empezar un nuevo juego , leer los nombres de los creadores de esta maravilla o salir del programa. El segundo menú es la pantalla de preferencias, en la cual elegiremos el nombre del jugador, el



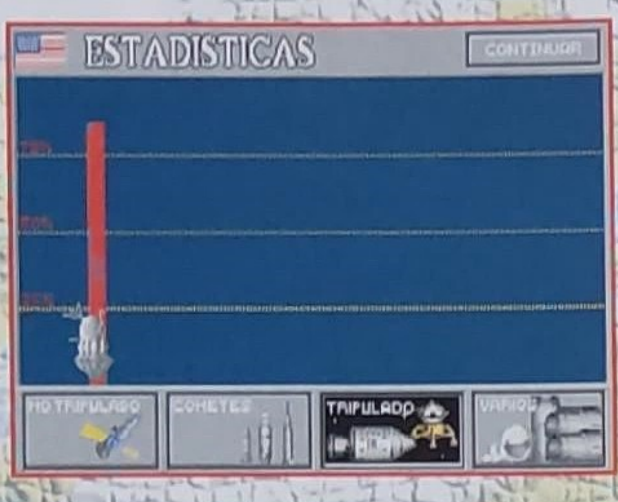
país, con el que deseo jugar, el "enemigo" (tu ordenador o uno de tus "colegas"), selección del nivel de cada uno, la dificultad del propio juego y la propia del astronauta. Esto vendrá dado por los distintos niveles que podrás elegir del 1 al 3.

ERA ESPACIAL

Es curioso observar que en el nivél 2 ó 3, si lo haces muy mal y no consigues progresos, te despiden, con lo que acabará el juego y habrás perdido. También encontrarás unos iconos en los cuales podrás elegir la música, la lista de astronautas, la animación y el sonido. Por último, encontramos el modo de juego, pudiendo elegir entre el "Modelo Básico", donde no hay que ajustarse a ningún modelo predefinido o, el "Modelo Histórico", que incluye la situación real de cada país en el momento del desarrollo del juego.

Por lo general, E.E.U.U. tiene el equipamiento de mayor coste y más seguro comparado con la Unión Soviética. Cada modelo de juego tiene una lista de astronautas. Una vez construida la lista de preferencias, pasamos al anuncio de turno, lo que se identificará con un emblema de cada país. Esto fijará cada uno de los turnos o sesiones de cada país el cual, con una duración de 6 meses. El desarrollo del juego comienza en la primavera de 1.957 y tienes hasta la primavera de 1.977 para realizar la misión encomendada, llegar a la luna, alunizar con éxito y regresar al azul planeta Tierra sanos y salvos.

Mientras tantos, nuestro único punto de apoyo serán las noticias, una serie de resúmenes informativos para saber en todo momento lo que está sucediendo en el país contra el que estamos disputando la conquista del espacio.









Es un gran juego de estrategia, en el que los planes que hagas tendrán que ser a corto y largo plazo

ESTACIONES ESPACIALES

Como era de esperar en un juego rico en detalles, las estaciones espaciales son una réplica perfecta de las verdaderas. Tienes a tu disposición la de El Cabo situada en los Estados Unidos, en Cabo Cañaveral, y la de la Unión Soviética, situada a 80 km. al noreste de Moscú y llamada Baikonour.

Es en esta pantalla donde se desarrollará el juego, de tal forma que si tú eliges jugar con los norteamericanos, aparecerá en tu ordenador una vista general de Cabo Cañaveral, y a lo lejos tendremos el Pentágono, el Capitolio y un largo etcétera de detalles. Con el ratón nos situaremos encima de los diferentes edificios que te-

DIRECTOR DE LOS ESTADOS UNIDOS

INGENIERO JEFE DE LA URSS



PRIMAVERA 1957



LEMMINGS 2

AHI VAN LOS PREMIOS

1er PREMIO.
Dos camisetas Lemmings 2 (una blanca y otra gris) Una tarjeta de sonido Sound Master + 35.000 Ptas en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)

2º PREMIO.
Una camiseta Lemmings 2 25.000 Ptas. en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)

3er PREMIO.
Una camiseta Lemmings 2 15.000 Ptas. en juegos de DROSOFT (a elegir por el ganador)



BASES DEL CONCURSO

1º) El concursante enviará a OK PC (Plaza del Ecuador 2, 1º "B", 28016 Madrid) un disquete con las partidas grabadas de Lemmings 2, en el cual figurará la parte del amuleto que ha completado y con que calificación lo ha finalizado (oro, plata o bronce).

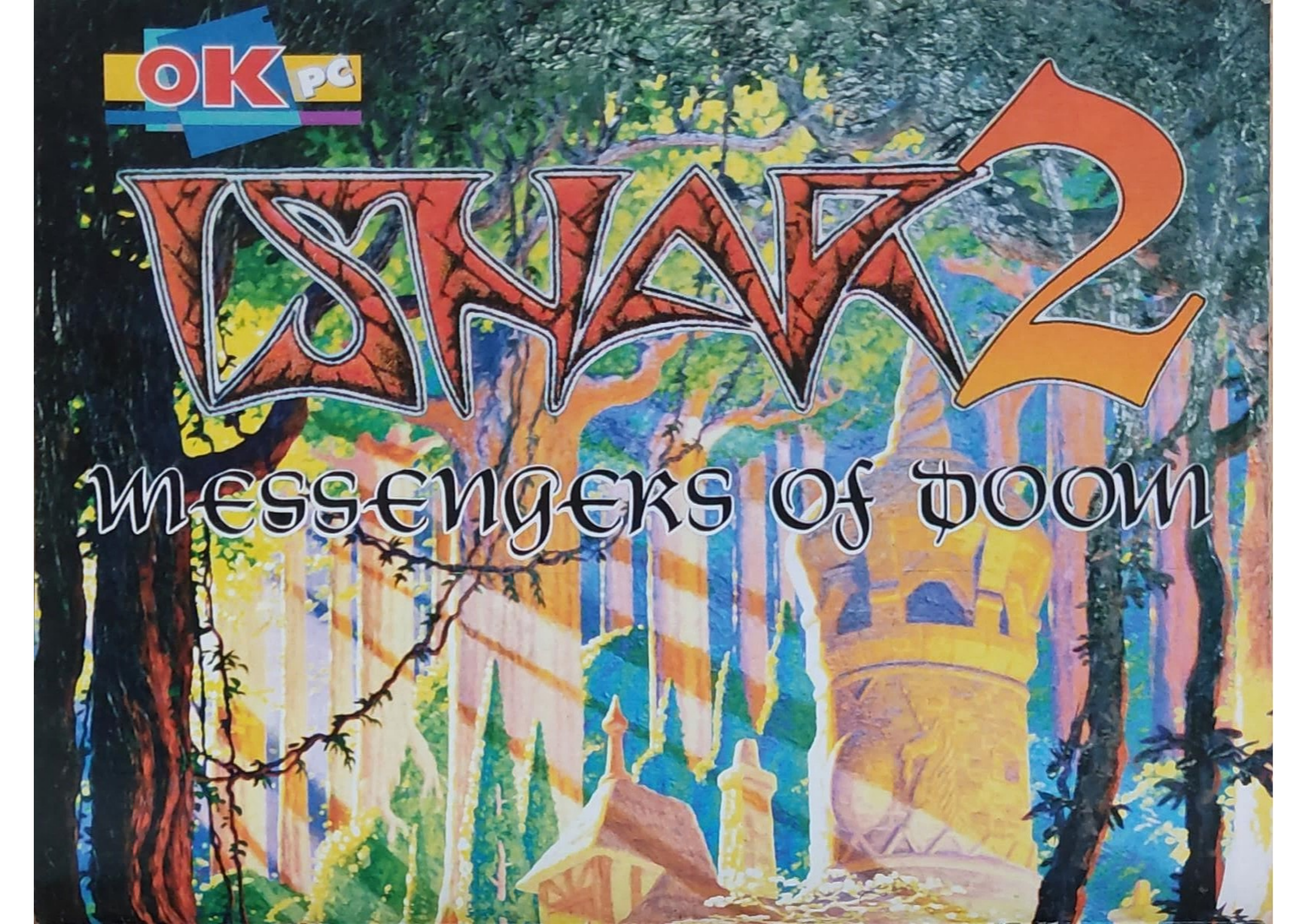
2º) En caso de empate, el ganador será el que mayor número de Lemmings haya salvado.

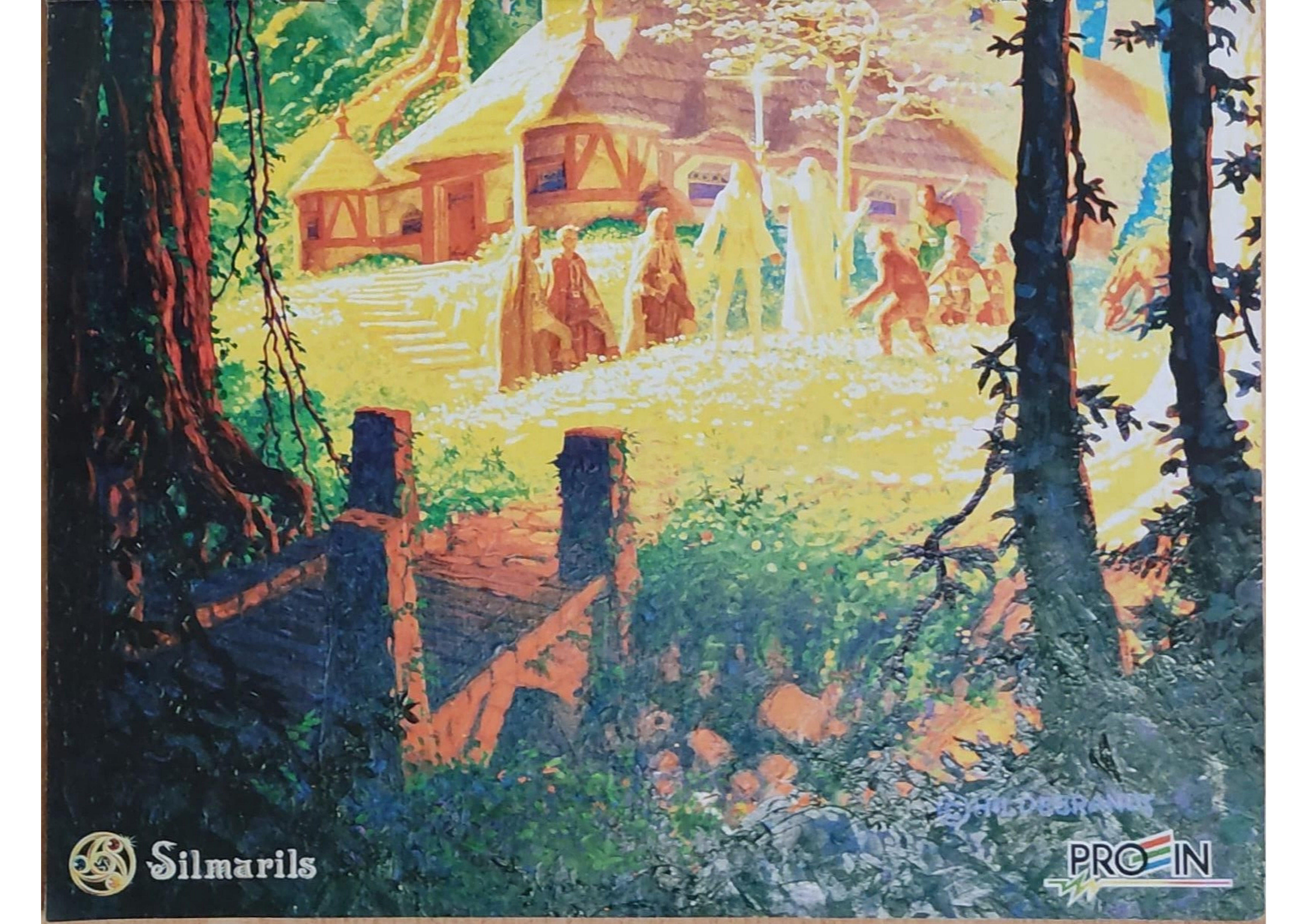
3º) El concurso se llevará a cabo entre los meses de Agosto y Septiembre y podrán participar todos aquellos concursantes cuyos disquetes hayan sido enviados (fecha de matasellos) hasta el 30 de >Sepiembre de 1993.

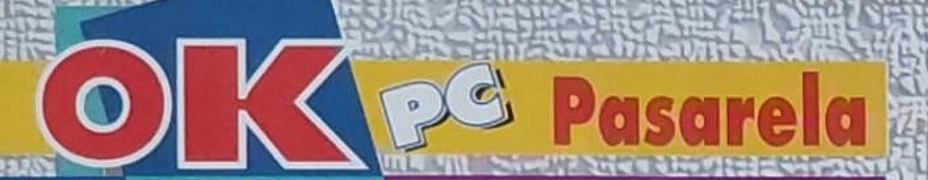
4º) Los resultados serán publicados en la revista OK PC del mes de Noviembre de 1993.

5º) Será requisito indispensable para poder participar en el concurso probar que cada copia que está usando el consumidor es original. Para ello, será necesario cortar una esquina de la contraportada -en color- del Libro de la Historia de los Lemmings y remitirla a a redacción de OK PC.

6º) La mera participación en el concurso implica la aceptación de las normas y los dictámenes de los organizadores del mismo.


OK PC
ISHAR 2
MESSENGERS OF DOOM


Silmarils
PRO IN



- OK Pasarela: K.G.B.
- Compañía: VIRGIN
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

NOCHES DE MOSCU

Es duro ser un agente de la KGB. Todavía más si estás en la década de los noventa, cuando el hambre y la falta de medios son constantes en la vida del pueblo ruso. Muchos ciudadanos soviéticos son atraidos por el mundo occidental, unos por nuestra forma de vida, otros en cambio, por su afinidad con el crimen y la mafia.



GUERRA FRIA

¿Verdad que es emocionante encarnar a un agente de la KGB en periodo de crisis? Es un tema poco tratado por los programadores y, cuando veíamos a un ruso en la pantalla, siempre hacía de malo. Ahora, por fin, tenemos un programa que hace justicia a un modo de vida que, aunque ya terminó hace sólo 2 años, fué durante mucho tiempo una de las partes importantes de la "guerra fría".

Y era en la "guerra fría" cuando la KGB cobró mayor importancia. Sus agentes eran temidos por su inteligencia y astucia, y a menudo se la acusó de ser un cuerpo de asesinos al servicio del Gran Estado.

Pero el programa se desarrolla en 1991, en plena época de paz con el mundo occidental, y las preocupaciones de la KGB son otras, tales como drogas, corrupción y la lucha contra el crimen.

Para ello, un joven agente del Departamento P (Asuntos Internos), debe investigar el misterioso asesinato de uno de los ex-colaboradores del Departamento, ya que al parecer, este sujeto se encontraba en turbias relaciones con unas organizaciones de importación de productos extranjeros. Como estos productos pueden ser cualquier cosa, tenemos que meter nuestras narices en cualquier sitio, y procurando tener las nuestras a salvo.

En resumen, éste es el argumento del programa. Muy original, y con un sólido guión, cosa de la que algunos juegos actuales suelen carecer a menudo. La historia es muy entrenida y está bien llevada gracias a la magnífica ambientación del programa y su traducción al castellano. El diálogo con los personajes va a ser contínuo y, dependiendo de sus respuestas y nuestras preguntas, el juego puede llevarse a buen término o finalizar con un tiro en la cualquiera de nuestras zonas vitales.

LA TECNICA.

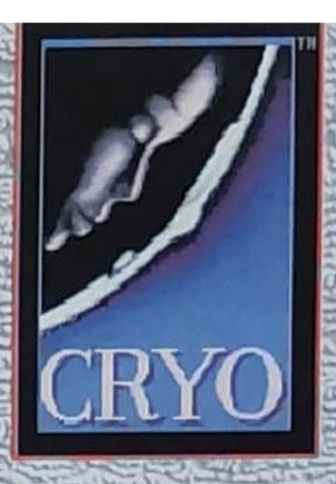
En los tiempos que corren cualquier programa que desee tener éxito, debe tener en su inventario buenos gráficos, música pegadiza, y efectos sonoros creíbles.

KGB cumple cumple estas premisas con notable alto, apareciendo un buen puñado de escenas digitalizadas, algunas en movimiento y con gran calidad, además los detalles de los objetos son francamente buenos.

K.G.B., como cualquier programa de éxito, tiene buenos gráficos, mejor sonido y unos efectos espectaculares.

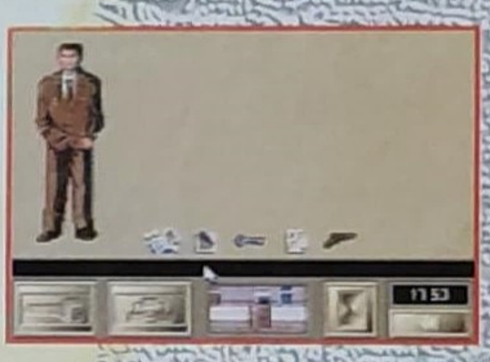
La música no tiene que ver nada con el tema, pues parece que estemos en una discoteca, aunque no por ello deje de ser entretenida y muy original. La originalidad va a ser una verdadera constante de este producto.

Pero donde el programa presenta una mayor potencialidad y diferencia con el resto de las novedades de este año, es su control y manejo, ya que están diseñados de un modo específico que provoca en el usuario una adicción que no finaliza con la frustración de las situaciones difíciles. Disponemos de un cursor denominado "inteligente" que en todo momento nos indi-



Cryo ha creado, ante todo, un ejemplo original de cómo hacer un programa y divertirse con el intento.

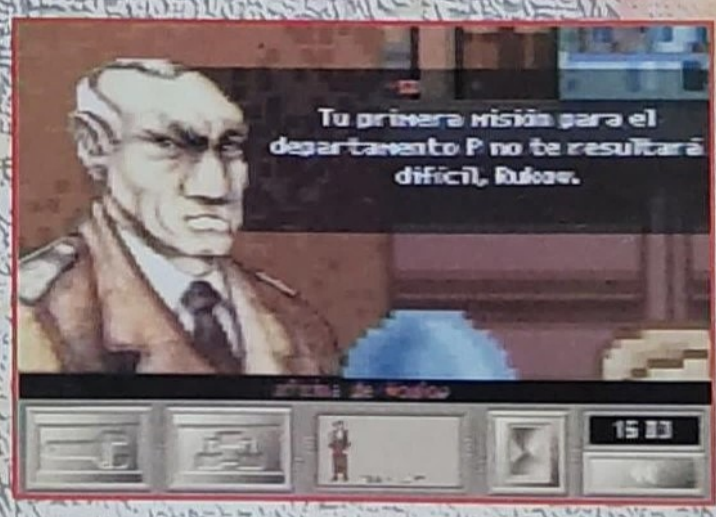


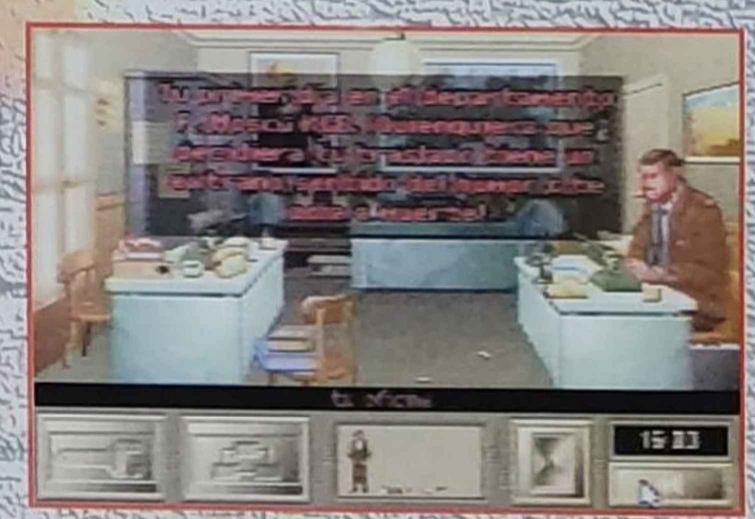












ca lo que podemos hacer con tal objeto, ayudándonos en la localización de los mismos. Si miramos en un cajón, el cursor nos informará sobre todo lo que haya dentro, abriendo después un submenú donde se nos ofrece la posibilidad de recoger aquel objeto que necesitemos.

Asimismo, y gracias al cursor, podemos hacer cualquier tipo de acción con los personajes que vayamos encontrando. Desde hablar, pasando por escoger todo tipo de frases, o disparar a un enemigo nuestro y conseguir que se vuelva un poco pesado. El cursor inteligente puede ser desactivado, controlando de esta forma las acciones manualmente.

El juego incluye un mapa de cada zona con las habitaciones o situaciones visitadas, además de indicarnos mediante un recuadro aquellas que aún no hayamos explorado. Una buena idea, que nos asegura explorar todo el juego sin dejarnos nada.

SERVICIO DE VIDEO.

Lo último gran opción con que cuenta el juego es la capacidad de rebobinado de la acción. Al contrario que en otros juegos donde podemos ver todos los pasos,

DIARIO DE UN AGENTE DE LA KGB

PRIMER DIA:

Empezamos en nuestro despacho. Rápidamente nos dirigimos a ver a Voulov. Nos encargará la misión de investigar en la oficina de Golitsin, el ex-agente asesinado. Allí tras enseñar nuestros papeles al policía que vigila la puerta, investigamos y exploramos todo el despacho. Lo más importante es coger un micrófono y unas pilas, además de dinero y otros objetos. Vemos un armario cerrado bajo llave. Habrá que salir y pedir la llave al policía. El nos la dará.

En el armario encontraremos un recorte de periódico y un aparato para reproducir microcassetes.

En ese momento, aparecerá la hermana de Golitsin. Habrá que tranquilizarla primero y después transmitirla la muerte de su hermano. Tras consolarla ella nos dará un sobre. Se alejará y podemos comprobar que en el sobre hay una microcinta. Introducimos la microcinta en el aparato, antes habrá que meter las pilas para que funcione.

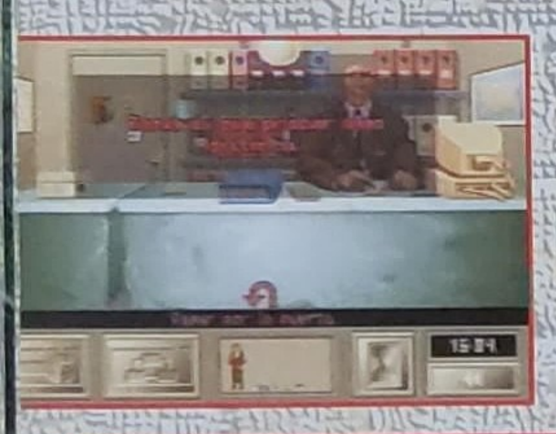
Nos quedamos con un nombre clave: "Hollywood", de los muchos que aparecen, y nos disponemos a largarnos de ese sitio, antes habrá que devolver la llave al policía.

Tenemos que estar en nuestra oficina antes de las seis, como tenemos tiempo, nos dirigimos a casa de nuestro tío, donde podemos coger dinero y un traje de paisano.

De vuelta a la oficina, y tras hablar con Voulov, le entregamos la microcinta, él la escuchará, y nos pregunta si lo hemos hecho nosotros también, le decimos que sí, y le decimos el nombre clave "Hollywood".

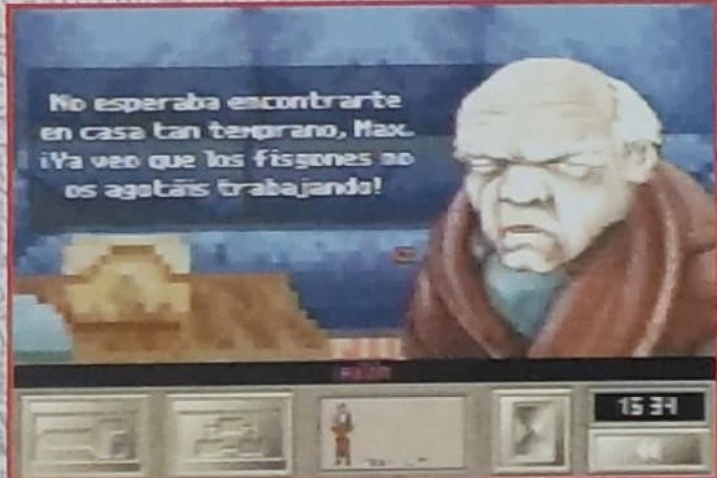
Tras ello nos retiramos a nuestro despacho, y el propio Coronel Galuskin nos felicitará, para darnos una nueva misión, esta vez en los barrios bajos.

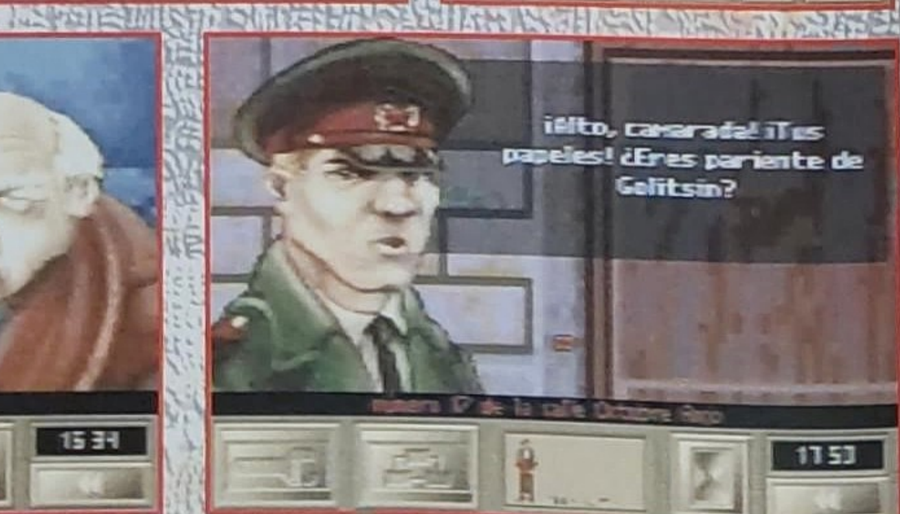
¡BUENA SUERTE Y A POR TODAS!



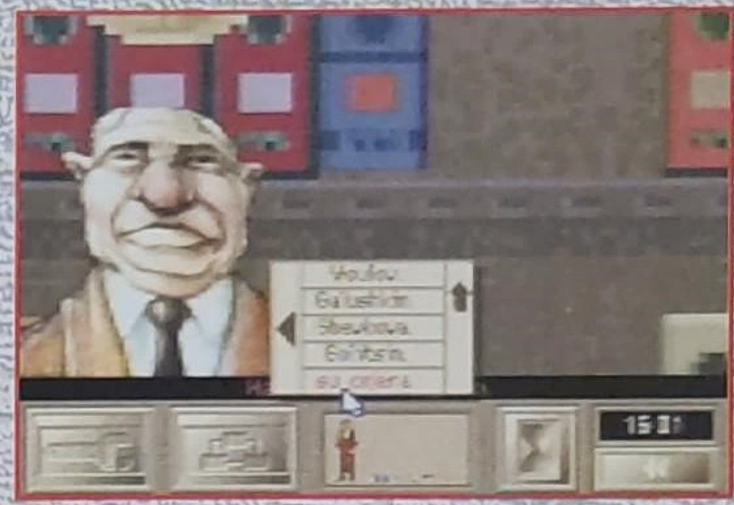




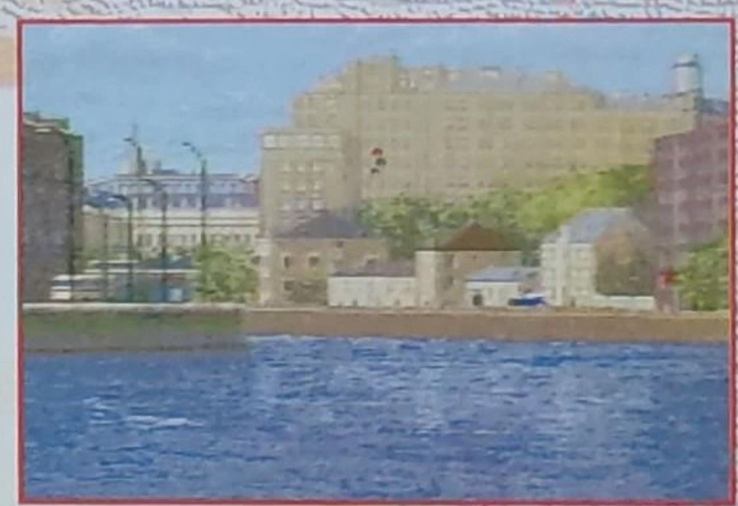












pero no parar en un momento determinado, en KGB si es factible hacerlo. O sea, si vemos que una acción determinada nos lleva a un disgusto, podemos inmediatamente retroceder la acción hasta una situación segura. Es una alternativa a grabar las partidas aunque, no os preosupeis, en KGB también existe posibilidad ded grabación de las partidas jugadas.

CRONICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA

FINALIZANDO.

Bueno, al fin y al cabo todo este asunto es una videoaventura que nos tendrá delante de la pantalla durante mucho tiempo. Con el diálogo como principal arma, aprenderemos bastantes cosas de la vida de los moscovitas, una forma de vida bastante distinta a la nuestra. Además el programa presenta un magnífico sentido del humor, y ante cualquier torpeza que hagamos, algún irónico mensaje saldrá en pantalla dispuesto a que nuestro rostro se sonroje hasta rozar el ridículo. Todo un juegazo.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

OK 94%

Jugabilidad :	98
Gráficos :	97
Sonido :	90
Originalidad:	100
Movimientos :	85



- OK Pasarela: XENOBOTS
- Compañía: ELECTRONICS ARTS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.



Tras una fuerte explosión en el cielo, doce naves alienígenas tocaron suelo en diferentes puntos del globo terráqueo. Cuando el polvo se asentó, observamos como descendían flotas de robots, cada uno de estos con más de 20 metros de altura y forma robusta de Humanoide. Estaban fuertemente armados con maquinaria de combate. Rápidamente destruían todo lo que les salía al paso, pareciéndonos indestructibles. ¿Habrá alguien o algo capaz de detenerlos?



HASTA EL ULTI

Ambientado en escenarios futuristas, ELECTRONICS ARTS nos brinda la oportunidad de convertirnos en unos héroes con capacidad suficiente para defender nuestra amada tierra de la invasión alienígena. En nuestras manos está la única esperanza de la raza humana, una tarea nada fácil que nos llevará a librar terroríficos combates contra los poderosos extranjeros. Una aventura dedicada a los más valientes guerreros de la historia.

RECORDANDO LA PESADILLA

Todo empezó cuando los astrónomos descubrieron lo que parecía un cometa dentro de la órbita de Neptuno. El asombro se convirtió en preocupación cuando el objeto cambió de dirección dirigiéndose hacia nuestro planeta.

La incertidumbre creció debido al total desconocimiento de lo que se aproximaba.

¿Venían en son de paz o, por el contrario, habría que preparar todo el armamento mundial por si acaso? El extraño objeto, al pasar junto a la Tierra, dejó caer una docena de módulos.

A continuación se desato el caos y la confusión, mientras las fuerzas armadas se apresuraban a interceptar a los invasores, el mundo presenciaba aterrado como los gigantescos robots que surgían de los módulos de aterrizaje destrozaban todo lo que se les interponía.

La invasión fue detenida gracias al arsenal mundial de armas nucleares, pero la tierra fue devastada. Los su-



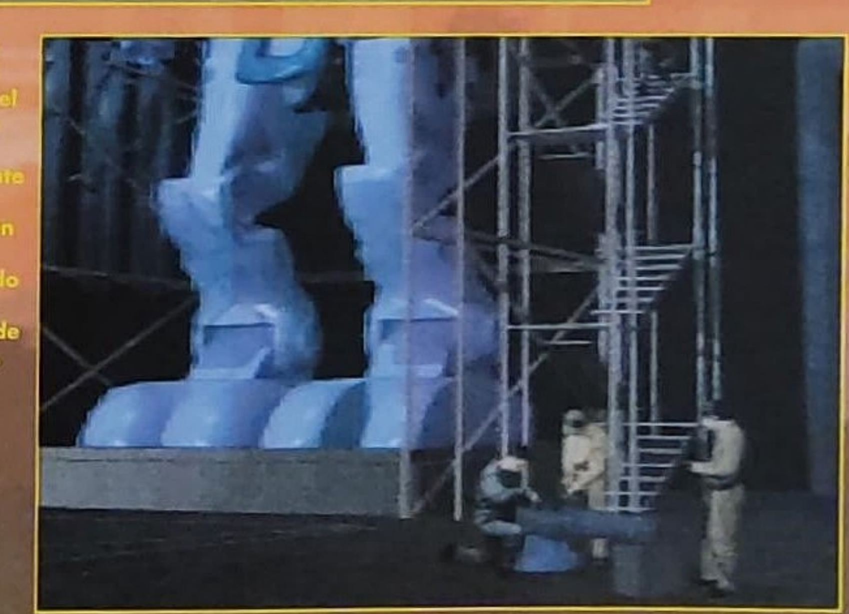














La mano de Nova Logic en el producto se nota claramente en la confección gráfica sobre todo de las escenas de combate.







pervivientes de la humanidad se dedicaron a reconstruir los robots alienígenas para que pudieran ser utilizados por los humanos en el combate. Estas nuevas máquinas recibieron el nombre de XENOBOTS. Ahora ya estabamos preparados para un nuevo ataque.

MANOS A LA OBRA

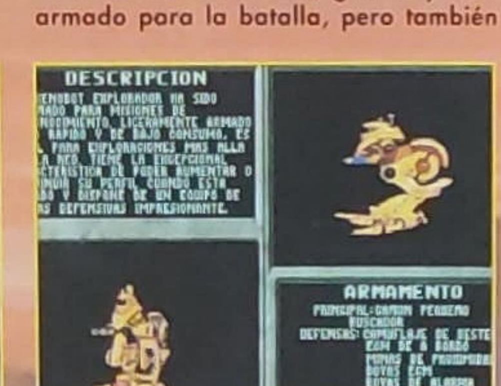
Aquí es donde tú entras en acción. Como comandante de un XENOBOT, necesitarás de la habilidad y entrenamiento necesario para controlar una flota completa de robots, por lo que te recomiendo que te familiarices con el manual que incluye el juego, que aunque no muy extenso, 40 páginas, es de vital importancia si quieres conducir tus XENOBOTS a la victoria.

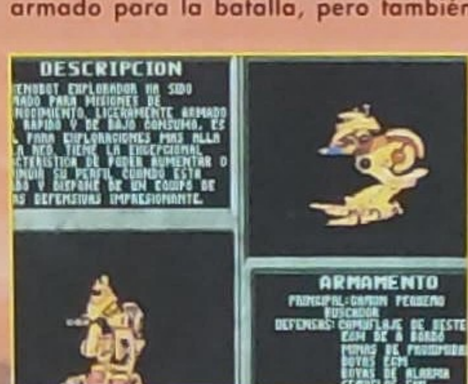
Hasta ahora sólo os he hablado del XENOBOT HUMANOIDE, grande y bien armado para la batalla, pero también podremos ponernos a los mandos del EXPLORADOR, rápido y con multiples sensores de reconocimiento, o del ESCORPION, lento y con una inmensa bodega para la carga. El uso de éste último será fundamental para el crecimiento y supervivencia de la base.

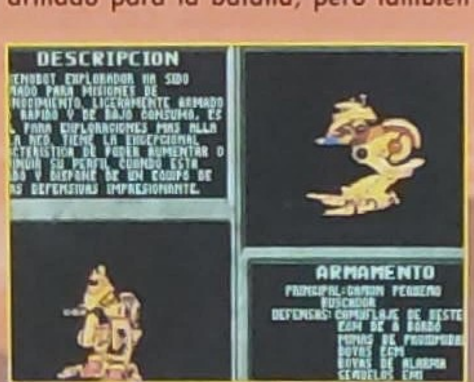
¿LOGRARAS SALVAR UN MUNDO ASOLADO POR LA GUERRA NUCLEAR?

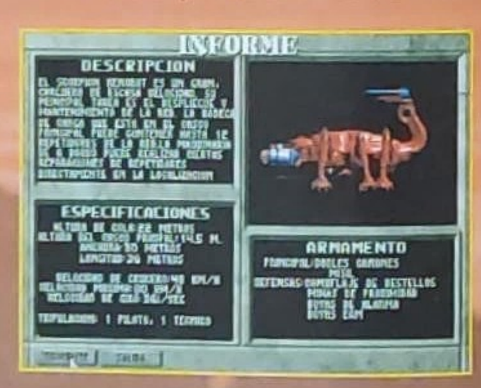
EL MANEJO

Por supuesto, disponemos de un nivel de Entrenamiento, donde practicaremos el modo de controlar cada uno de los modelos XENOBOTS, pues cada uno parece tener una cabina de pilotaje distinta. La primera misión será aprender el manejo de todo lo que haya en ella, los Cañones de 24 Mm, El impresionante Misil de Guia

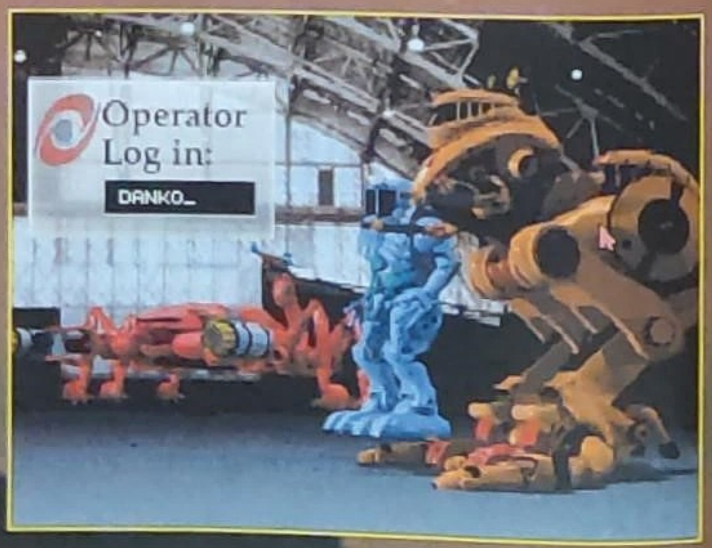








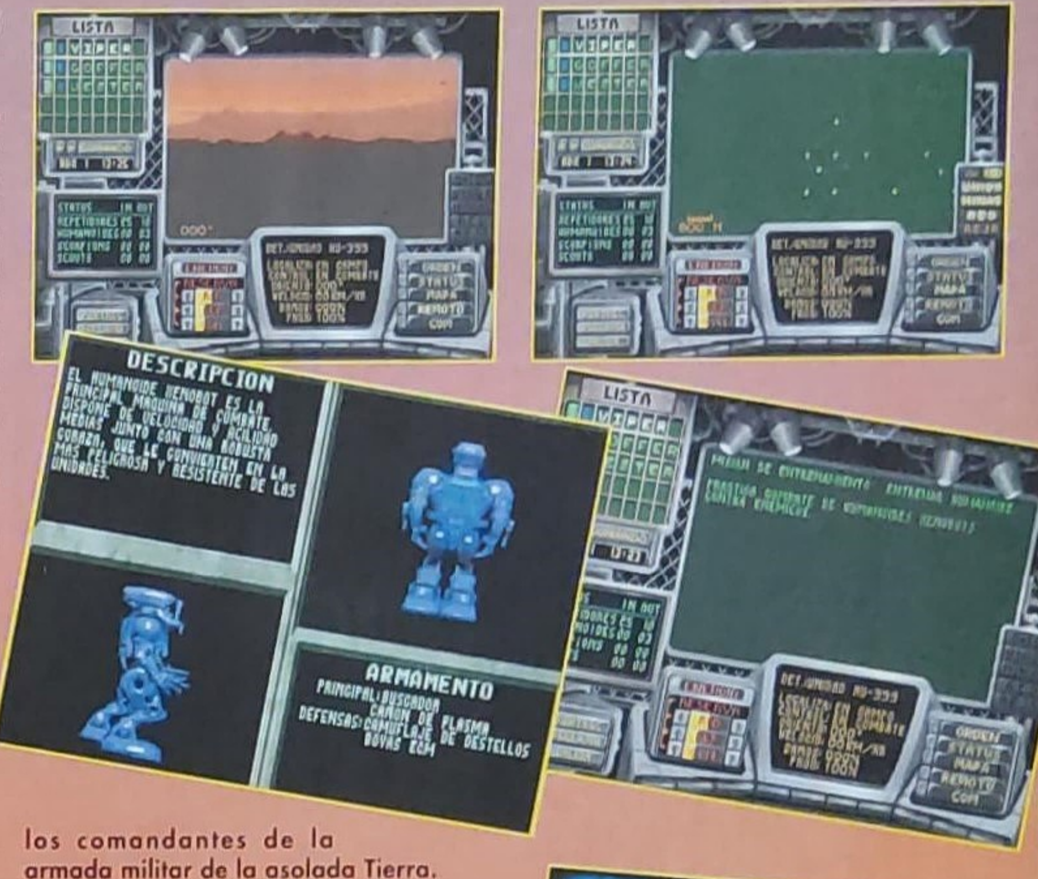




Optica, el monitor de Comunicaciones, así como las cámaras Térmicas y de ampliación Visual.

El manejo, en un principio, parece de lo más complicado, pues sí a las diferentes pantallas de control que hay, le sumamos la infinidad de botones, indicadores y funciones que aparecen, nos parecerá estar realmente en una de esas impresionantes máquinas. Pero, como ocurre muchas veces, las apariencias engañan y tras unas horas frente al juego el manejo es sencillísimo, eso si, el poseer ratón será necesario, aunque también habrá que usar el teclado constantemente y tener en cuenta el elevado número de teclas que son necesarias, ¡como para volverse loco! Pero tampoco es para asustarse si eres ese comandante que tu planeta espera.

Si dispones de alguna de las tarjetas de sonido recomendadas disfrutarás escuchando los efectos sonoros del juego, pero lo que no tiene desperdicio alguno son los gráficos que aparecen a lo largo de las batallas.



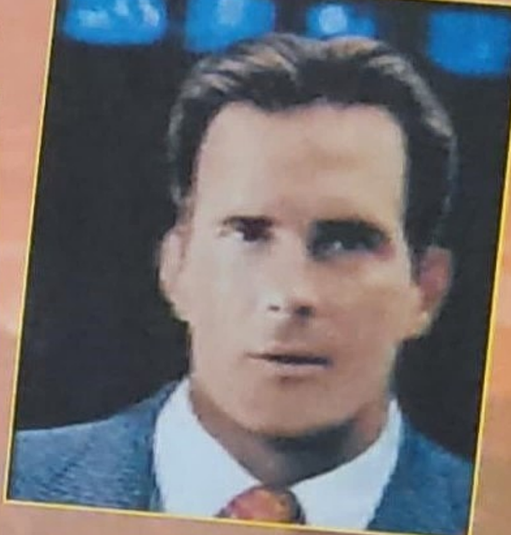
PERMISOS CONCEDIDOS

El juego nos permite elegir entre diferentes misiones aunque es problable que en cada una de ellas tu escuadra de robots te haga vivir una increíble batalla que te convierta en el terror de los alienígenas.

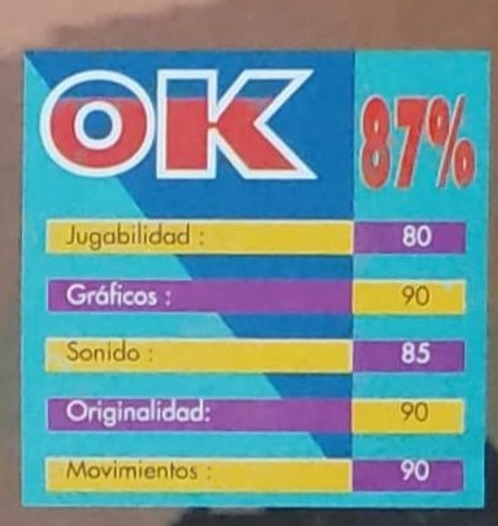
Cada vez que comienzas una batalla, ésta se guarda automáticamente con el mismo nombre que introduciste en la pantalla de identificación, pudiendo así, reanudar cualquiera de las campañas que dejastes a medias. Si decides hacerte con este juego, no creo que te de tiempo a aburrirte, son tantas las características que tiene, que serán muchas las horas que pases delante de tu PC antes de que consigas ser el mejor de los comandantes de la armada militar de la asolada Tierra.

JESUS HERVAS









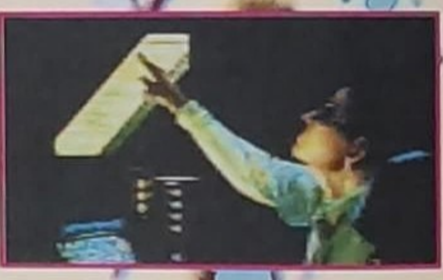
Jugabilidad :	80
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	90

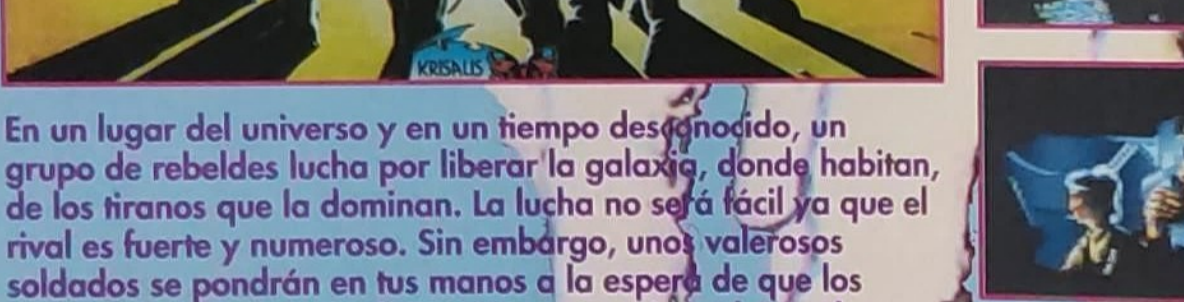
- OK Pasarela: LASER SQUAD
- Compañía: KRISALIS.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

REBELION EN



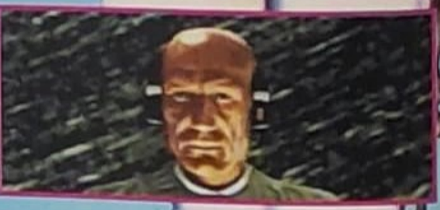






En un lugar del universo y en un tiempo desconocido, un grupo de rebeldes lucha por liberar la galaxia, donde habitan, de los tiranos que la dominan. La lucha no será fácil ya que el rival es fuerte y numeroso. Sin embargo, unos valerosos soldados se pondrán en tus manos a la espera de que los dirijas hacia la victoria. Demuestra tu astucia y plantea la táctica adecuada.







Este juego se nos presenta en un lugar del espacio desconocido y en una época tal vez futura. No lo sabemos muy bien y recordamos historias como la de la guerra de las galaxias. Nos encontramos al frente de un grupo de rebeldes, formado por humanos, droids y otras criaturas espaciales.

IDEAS GENERALES

En nuestras manos se pondrá un escuadrón rebelde, que contando con nuestra táctica, su armamento y la habilidad de cada uno, mantendrán una desigual batalla contra un enemigo poderoso, numeroso y lo que es más importante, oculto.

No lo veremos hasta que lo tengamos delante. Con esta introducción os daréis cuenta que las misiones a desarrollar no resultarán nada fáciles. En cualquier caso, es necesario que tengamos en cuenta lo siguiente:

1.- Para vencer y conseguir concluir con éxito las misiones será vital conocer a nuestros hombres.

2.- Será imprescindible que preparemos a conciencia las misiones.

3.- Saber en cada momento a qué nos enfrentamos.

LA GALAXIA

4.- Tener muy claro qué fin persigue la misión encomendada.

Manejaremos un reducido grupo en el que cada miembro tiene su propio nombre, sus habilidades y sus propias características. Será vital que lo sepamos a la hora de armar a cada uno y encomendarle un objetivo en nuestra misión. Para conocer a nuestros hombres deberemos estudiar una serie de aspectos de cada uno como son su técnica de armamento, su constitución, su fuerza, su agilidad, su resistencia, su estado de ánimo, su disposición ante el combate final y algo que más adelante veremos que es lo que el juego llama Action points (APs).

Partimos de la idea de que somos rebeldes que nos enfrentaremos a distintas situaciones y nos encontramos escondidos en la galaxia, por ello, no disponemos de mucho dinero y esto será muy importante, ya que deberemos armar y vestir a nuestras unidades con lo que será necesario controlar el gasto y repartirlo con sabiduría entendiendo quién de nuestros hombres deberá ir mejor armado y como hacerlo sin hacer de menos al resto de componentes.

EL JUEGO

"Laser Squad" es un juego de guerra que podría ser definido como juego táctico de acción rápida, debido a que combina la táctica y la acción y a su desarrollo en turnos generalmente cortos para ambos bandos. Pueden jugar uno o dos jugadores, siendo el ordenador el rival en el primer caso.

El juego consta de cinco misiones y cada misión tendrá un objetivo especial y una distinta estrategia que elegiremos teniendo en cuenta el fin buscado.

Cada jugador, durante su turno, controla un pequeño número de unidades. Al comienzo, cada unidad dispone de un número de Action Points (a partir de aquí diré "puntos de acción" o "APS" para referirme a ellos), que son usados para realizar todas las actividades de esa unidad, tales como movimiento, combate, manipulación de objetos, etc.

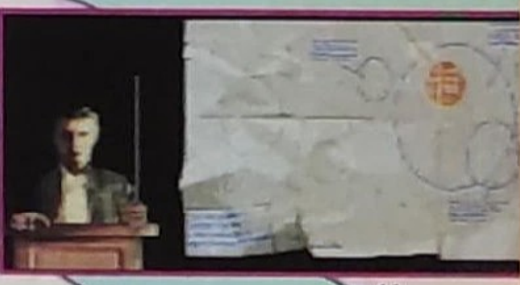


Una vez que todos los APS son usados por cada unidad seleccionaremos la opción de fin de turno y comenzará otro jugador. El ganador del juego será aquel que antes llegue a cien puntos, los cuales se pueden conseguir de diversos modos que van desde eliminar unidades enemigas hasta destruir ciertas instalaciones (dependiendo de la misión).

COMIENZA LA ACCION

Debemos encontrar a nuestras unidades, activarlas y desplegarlas por el terreno que nos depare la misión. Será conveniente que echemos un vistazo al mapa de estrategia. La acción se desarrolla dentro de un recuadro que ocupa tres cuartas partes de la pantalla, siendo el resto ocupado por un menú y la foto del miembro de la unidad que estemos manejando. Para manejar un jugador lo elegiremos apuntándolo con la flecha y seleccionando con ratón o con barra espaciadora. En el menú dispondremos de diferentes opciones como son ver un mapa ampliado de la zona donde se desarrolla la acción, cambiar de unidad activa, ver información de nuestras unidades, seleccionar armamento, finalizar el turno, así como otras opciones mas peculiares que iremos descubriendo a lo largo del juego.





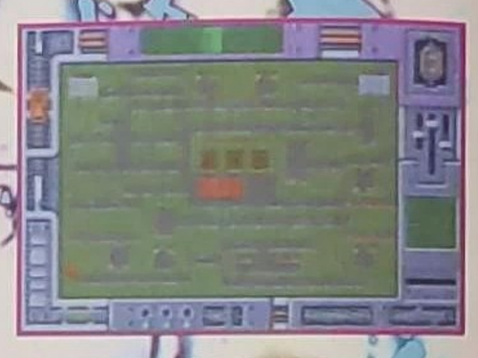
No todos los movimientos consumen los mismos APS, dependerá del terreno por el que vayamos (hierba, pavimento, ...) y habrá que controlar el hecho de que podemos pasar por encima de unidades de nuestro bando (nunca del bando contrario) pero no podremos colocarnos encima. Como el campo de despliegue está limitado por la pantalla podremos desplazarnos haciendo scroll utilizando un recuadro con 8 flechas (señalan las 8 direcciones posibles) que enmarca esta pantalla.

El enemigo es invisible en el mapa. No lo veremos hasta que lo tengamos delante de nosotros por lo que es recomendable ir con los ojos abiertos. En este punto lo que cuenta es un término denominado línea de visión. El programa usa un sistema de ocultación de movimientos que lleva consigo que las unidades enemigas no aparecen en el mapa salvo que se encuentren en el campo de visión de nuestras unidades. Este se extiende a 45 grados de frente. Algunos tipos de terreno pueden llegar a bloquear nuestra visibilidad.





Lo más importante del juego será solventar con éxito las cinco misiones (expuestas en recuadro aparte) que nos serán encomendadas y que pondrán a prueba nuestras dotes de estrategas.



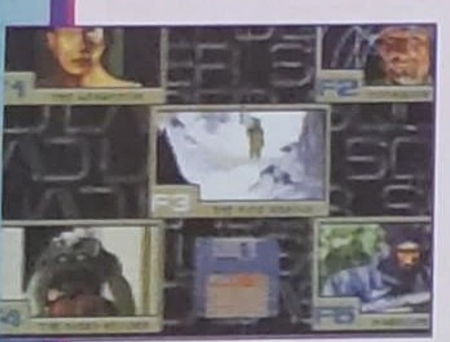
LAS MISIONES

1º.- "Los asesinos".

Han sido capturados los mejores científicos rebeldes y han sido interrogados y torturados por Regnix que no cesará hasta descubrirlo todo. La única esperanza de estos científicos son unos ex-empleados de Regnix, en un pequeño grupo, cuya misión será acabar con él. Mientras tanto los Rebeldes preparan el desplazamiento de su base a la jungla del planeta Azar (dentro del sector 9).

2º.- "Asalto a la base lunar".

La base lunar de Omni Corporation en Arid-6 tiene una información secreta sobre las operaciones en el sector 9 de la Galaxia por parte de los rebeldes. Están a punto de localizar la estrella de guerra rebelde. La misión será introducirse en el edificio de Omni, destruyendo todas las bases de datos y los analizadores de datos.



3º.- "Rescate de las minas".

Por una falta de cuidado en una exploración a la corporación Mettallix ha muerto casi toda la expedición y han quedado tres prisioneros en un nivel de la mina.
Ellos poseen datos muy importantes sobre el complejo Mettallix y hay que rescatarlos como sea con vida.

4º.- "Las hordas de Cyber".

Marsec había perdido el contrato debido a sus constantes fracasos contra los rebeldes. Debido a esto fueron enviadas unidades de élite imperiales al sector 9 con el fin de conseguir la tecnología para sus estrellas de guerra. Tras ser localizados fueron dedicadas unas escuadras de droids de élite que facilitaran el establecimiento en el planeta. Una gran batalla sobrevino y traería consigo maremotos y erupciones volcánicas que destruirían toda la base.

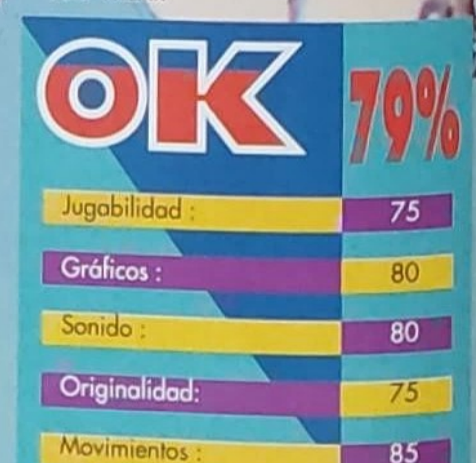
5º "Valle Paraíso".

La destrucción de la base establecida en el planeta Azar deja la colonia en ruinas. Erupciones volcánicas han destruido la mayoría de las instalaciones rebeldes. Unos cuantos rebeldes sobrevivieron, tras destruir las estrellas de guerra y guardar los datos en lugar seguro. A un grupo de rebeldes se le asigna la misión de atravesar el Valle Paraíso (algo muy peligroso por lo salvaje de la zona, hostil y mortal) escapando con un proyecto de ataque estelar, atravesando un pequeño dispositivo de seguridad.

COMENTARIO FINAL.

Un juego interesante y sobre todo muy entretenido. Tras unos gráficos de presentación espectaculares nos espera un juego de desarrollo aparentemente lento. Sin embargo, esto se debe a que es imaginativo y está basado en historias ya existentes sobre guerras estelares. Resulta conveniente destacar como algo negativo su gran complejidad, que puede retraer a más de un jugador si no conoce el funcionamiento del juego. Por lo contrario, cabe destacar el scroll de pantallas en comparación con otros juegos tácticos. También hay que reseñar como positivo el acceso a las opciones mediante iconos, lo que agiliza y aclara el proceso considerablemente. En definitiva se trata de un buen juego de su género que nos entretendrá en nuestros momentos de ocio.

LUIS VILLAR





AÑO III • Nº 26 • JULIO 1993 • 450 PTAS.

KARLOS ARGUIÑANO COCINA PARA SERGI BRUGUERA

SERGI BRUGUERA REY DE ROLAND GARROS

Póster Coleccionable



- OK Tricks & Tracks: LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
- Compañía: INFOCOM.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER, SOUND SOURCE, COVOX.

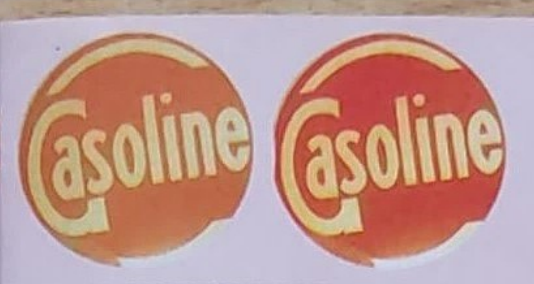
Leather Goddesses of Phobos

PANICO EN A

Misión primordial :
Evitar la invasión de la Tierra por parte de las Diosas de Cuero de Phobos.









PRELIMINARES

Todos conocemos nuestro planeta, pero no sabemos nada del resto del sistema solar, a excepción de un planeta llamado Phobos, al que ya tenemos la mala suerte de conocer. El Sr. Sandler ha descubierto la existencia de un planeta al que ha puesto el nombre de X. Este planeta, junto con sus habitantes, juega un papel muy importante en esta historia.

Puedes orientar la historia desde el punto de vista de Zeke, Lydia o Barth (un habitante del Planeta X que se ha estrellado en un valle cercano a Atom City, nuestra ciudad). La aventura cambia dependiendo del personaje elegido. Para dar al traste con los planes de las Diosas de Cuero de Phobos, vamos a tomar la personalidad de Zeke. Una vez que la hayáis terminado con Zeke, podéis intentar terminarla tomando los personajes de Lydia o Barth.



TOM CITY

LA GASOLINERA

Inicias la aventura en la gasolinera de tu propiedad. Pero antes de entrar al garage te toparás con Lydia, la chica de tus sueños. Después de hablar con ella, dirígete al garage. Allí te encontrarás con otras tres guapas chicas (una fuera, otra en la oficina, y la tercera en el garage arreglando un coche). Entra al garage, observarás un coche con el capó abierto. Vete hacia el capó, verás a una de tus chicas trabajando en el motor del coche. Durante su trabajo, dejará un tubo de goma sobre la aleta del coche. Recógelo. Entra en el coche y coge el radiotransmisor. Sal del garage, y coge la ruta 69 en dirección oeste hacia el pueblo.

EL PUEBLO

Una vez que llegues al pueblo, vete hacia la casa del doctor Skelton (deberías estar en la calle central; la oficina del sheriff y la del médico están juntas, a tu derecha) y entra en ella. Abre la vitrina y coge los tres botellines (alcohol, yodo y sulfuro). Una vez recogidos los tres botellines sal de la consulta. Te encuen-



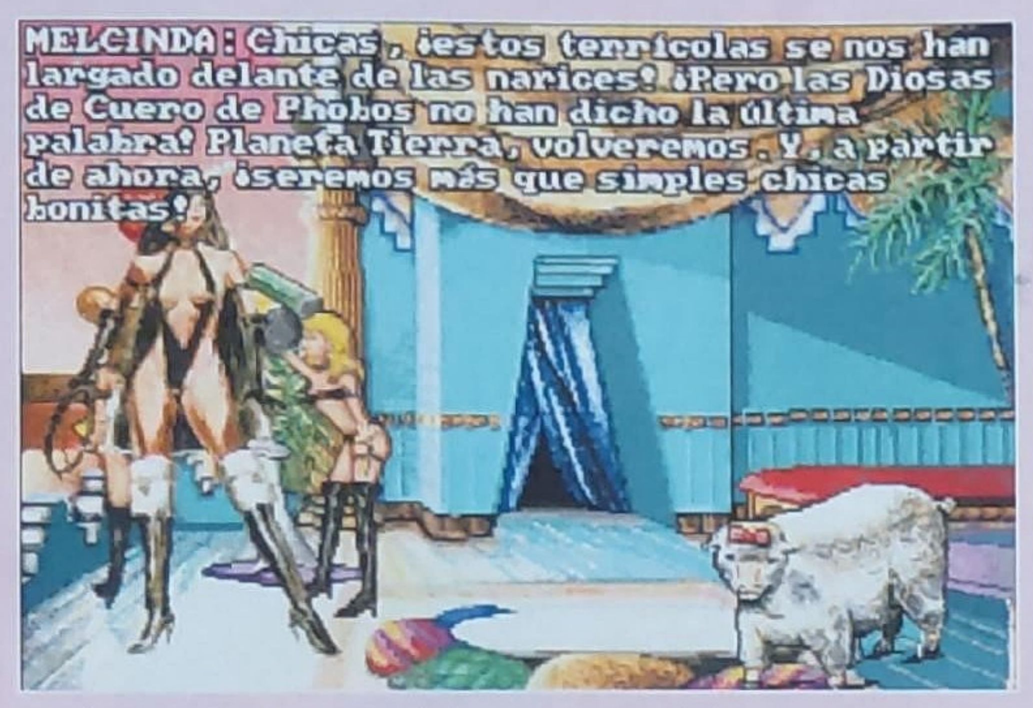












tras ahora en Fission Freeway. A lo lejos verás la emisora de radio. Vete hacia la derecha, después sigue de frente y luego gira a la izquierda. Quedarás frente al Diner. Adelante, entra sin miedo.

Te darás cuenta de que Lydia aún no ha llegado. No importa, coge el bol que verás encima de la mesa más cercana a ti. Sal del Diner y vuelve a la calle principal (Main Street). Si caminas hacia adelante, además de mover tus piernas llegarás al bar, donde debes coger la botella que está encima del mostrador.

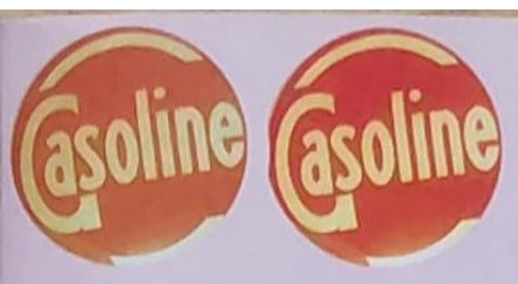
Cuando la tengas, sal del bar y sigue de frente hasta que te encuentres con el buzón de la casa de los Sandler.

Dirígete al interior de la casa. Jimmy está sentado en la mesa de la cocina.

Pregúntale algo acerca del alien y escucha atentamente. Cuando Jimmy haya terminado su explicación sobre la medicina alien, baja al sótano y pon en marcha la máquina de lluvia del Doctor Sandler. Acto seguido, aparecerá él en persona, gruñendo. Sal del laboratorio y de la casa, vete hacia la calle principal y después toma la ruta 69 hasta llegar a la gasolinera (habrás dejado atrás el pueblo y la emisora de radio). Si sigues de frente, después de la señal de tráfico encontrarás unas marcas de ruedas de coche en la carretera. Vete por el camino que lleva hacia la montaña.

LA BASE MILITAR

El río, gracias a la máquina de lluvia, tiene un buen caudal. Súbete a la barca y rema. Cuando la barca se pare, gira a la izquierda y cuélate por el agujero de la valla. Te encontrarás frente a unos barracones. Entra por la puerta más cercana. Una vez dentro y a tu izquierda hay una cabina de ropa. Abrela, coge el uniforme y póntelo. Cierra la cabina y



sal por la puerta de enfrente. Estás ahora frente al barracón y a la oficina del General. Entra a la oficina del General, abre el cajón de su mesa y coge la llave. Sal de la casa. Vete hacia la derecha y entra al reactor por la puerta de la sala de control (la de la derecha). Mira las diferentes pantallas hasta que te encuentres con un terminal en el que te diga el código de activación de la señal de alerta del reactor.

Coge el radiotransmisor e introduce el código de alerta. Sal de la sala del reactor, y vete hacia el pueblo (hacia la izquierda y luego de frente).

Acuérdate de quitarte el uniforme una vez fuera de la base.

DE VUELTA EN EL PUEBLO

Una vez en el pueblo (en Fission Freeway, a tu izquierda esta la oficina del sheriff y a la derecha, el cine) vete hacia la calle principal (Main Street).

Cuando llegues a la altura de la iglesia, gira a la derecha y estarás frente a la casa del General. Entra en ella y abre el escritorio, coge la carta perfumada y la nota secreta. Olvida tus remordimientos morales, abre la carta y toma nota del nombre al que va dirigida. Sal de la casa y sigue de frente hasta llegar al burdel. Pulsa el timbre correspondiente al nombre de la carta. Habla con la chica. Al principio se mostrará sorprendida, pero después te dará un sobre para llevarlo a un sitio determinado. Coge el sobre y sal del burdel. Abre el sobre y toma nota de la palabra. Una vez fue-

ESTA AVENTURA GALACTICA TIENE DIFICULTAD SUFICIENTE COMO PARA QUE NO TE ABURRAS EN MUCHO TIEMPO.









ra, vuelve a la base militar (de frente, derecha, de frente, izquierda).



LOS ISOTOPOS

Vuelve a ponerte el uniforme antes de entrar a la base. Vete al laboratorio del reactor (izquierda y puerta de la izquierda). Abre el armario de los isótopos (tendrás que introducir el código correspondiente a la palabra leída en el sobre que te dio la chica del burdel. A pesar de todo puede que esto no te sirva; intenta volver a los terminales y leer una de las pantallas, puede que te diga algo que junto con el código que ya conoces te permita abrir el armario de los isótopos). Coge el tubo con los isótopos. Sal del laboratorio y de la base militar.

EN EL DINER

Sigue de frente hasta llegar al cruce de Main Street y Fission Freeway, después gira a la derecha y vete al Diner. Lydia esta allí; habla con ella. De repente aparecerá Jimmy para deciros que vayáis a casa (la de los Sandler), que el General esta allí y está diciendo cosas acerca del alien. Aparecerás de pronto en el laboratorio del

Aunque no creas lo que ves, tendrás que mantener la cabeza fría y el corazón algo más que caliente para conseguir que cada uno de los pasos que emprendas sean los correctos y logres, de este modo, llegar de la manera más rápida hasta el final del enigma de Phobos.



profesor (¿o deberías haber ido tu sólo?). El General dirá unas cuantas tonterías y te echará de la casa. Vete a la calle principal, gira a la izquierda al llegar al cruce con Fission Freeway (o cuando estés frente a la oficina del Sheriff).

Entra en el aparcamiento de coches usados de Dan. Barth (el alien), está ahí.

Abre el inventario y pon el tubo en el bol, añádele la botella que recogiste en el bar y el sulfuro. Dale la mezcla a Barth. Actuará como un cataplasma pa-







ra las heridas sufridas por su accidente con la nave espacial. Después de darte las gracias por tu ayuda médica, te dirá que tiene hambre. Es el momento de desbordarle con tu preparación: ofrécele los isotopos, se los tomará y te encontrarás con que el aparcamiento se ha llenado de gente que grita contra tí.

Coge el radiotransmisor y envía el código de alerta. Curiosamente, todo el mundo desaparecerá ¡es tu oportunidad para escapar!. Coge la ruta 69 hasta llegar al camino que lleva a la nave espacial (o al río, es el mismo). Barth y Lydia te siguen.



VIAJE AL PLANETA X

Entra en la nave espacial, Barth arreglará la nave con los objetos que ha ido recogiendo (puede que te diga que está cansado; entonces tendrás que ponerlos tú, pero tranquilo porque es facilísimo). La nave despega y viajáis rumbo al Planeta X. Pulsa fuera de la pantalla para aterrizar en el Planeta X. Sal del espacio-puerto y dirígete al hotel. Entra en la Cámara del Consejo y escucha toda la parrafada que te van a soltar. Te darán un escudo de invisibilidad y un disco autograbable. Sal de la Cámara del Consejo y dirígete al espacio-puerto.

Una vez allí, sube a la nave de Barth y pon rumbo al planeta Phobos (es al único al que puedes ir, así que paciencia).

LAS DIOSAS DE CUERO DE PHOBOS

Una vez que hayas aterrizado (o mejor dicho, que tu nave se haya estrellado), vete al palacio y entra por la puerta de servicio (curiosamente, la única que hay). Estás en la cocina. Vete por la



puerta de la izquierda hacia el comedor.

Del comedor pasa a las mazmorras, la puerta más grande situada en el centro de la pared que da a la cocina. Habla con los prisioneros y libéralos. Sal de las mazmorras y ponte el escudo de invisibilidad.

Entra a la sala de la izquierda (la de

Bellos y bellas, formarán parte insustituible de esta extraña aventura. No creas todo lo que te digan ni cuentes todo lo que sabes, podrías encontrarte con mayor número de obstáculos de los que en un principio deseabas.



las cortinas de entrada azules) y escucha todo lo que digan las Diosas de Cuero de Phobos acerca de sus planes para conquistar la Tierra. Pon en marcha el disco autograbable. Cuando hayan terminado de hablar, abandona la sala y dirígete al campo de aterrizaje (está nada más salir a la izquierda). Entra a la nave principal (si no puedes entrar vuelve a la sala donde estaban las Diosas y vuelve a grabar la conversación).

Una vez dentro, métete en el cuarto de las escobas y espera el despegue, viaje hasta la Tierra y posterior aterrizaje.

Los lugares más complejos y extraños suelen guardar los secretos más difíciles de encontrar. Una cosa es segura, o pones todos los sentidos en lo que estás haciendo o te perderás fácilmente por cualquiera de los rincones recónditos del juego sin posibilidad de retorno.



SALVANDO LA TIERRA

Cuando oigas las voces de las Diosas diciendo que han aterrizado, sal de la nave, volverás a encontrarte en una escena parecida a la sufrida en el aparcamiento de coches usados de Dan, solo que esta vez también están ante ti las Diosas de Cuero de Phobos. Sal del aparcamiento y dirígete a la emisora.

Entra en la emisora y pon el disco autograbable en el plato, y enciende el equipo. Se oirá una confesión de las Diosas de Cuero de Phobos. Entonces aparecerá Lydia, diciendo que alguien ha puesto un disco en antena

en el que las Diosas comentaban sus planes acerca de la invasión de la Tierra. Te soltará un discurso moralista.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 3.

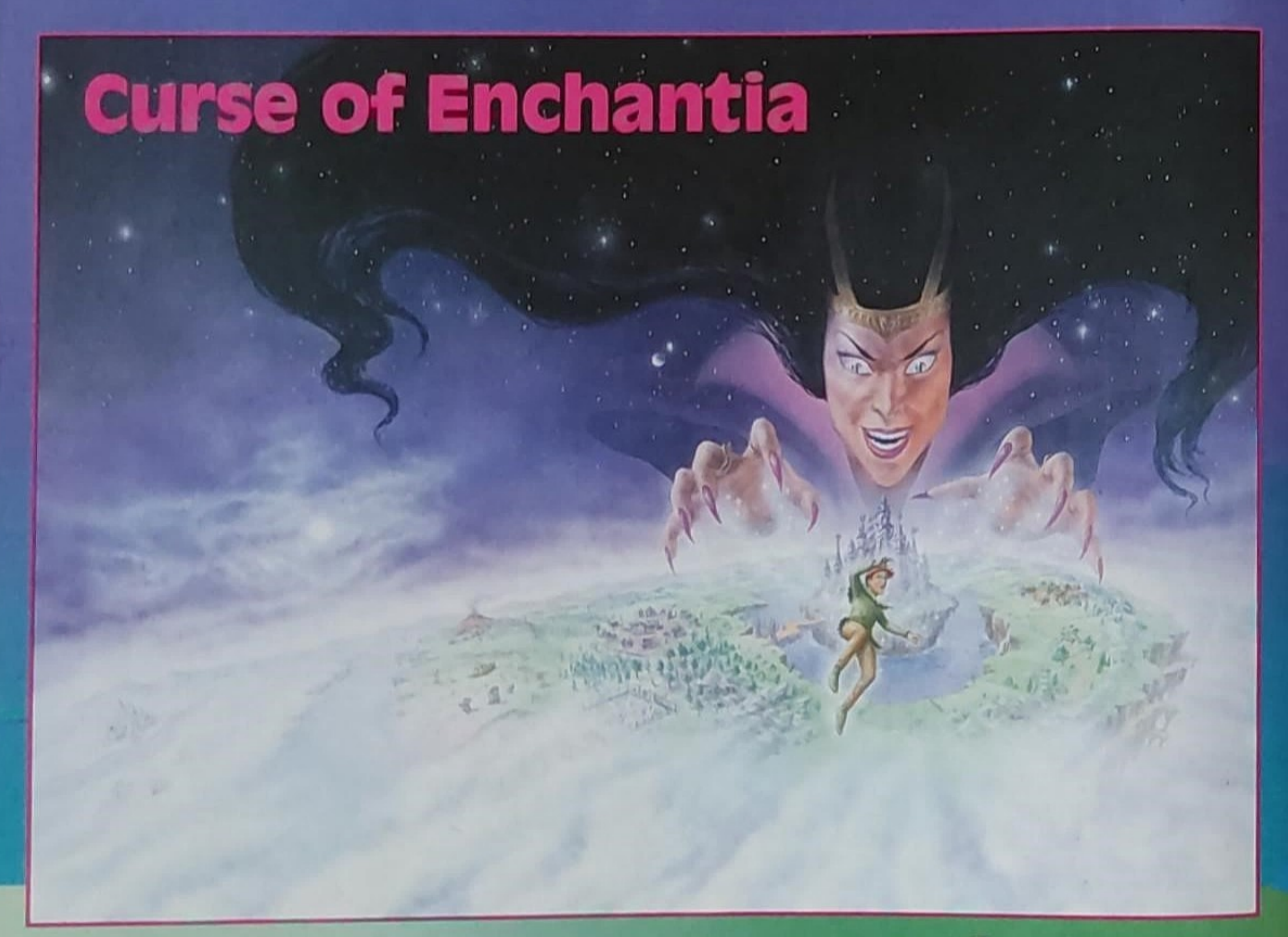
En este punto es donde termina el juego, pero dejamos que seas tú quien descubra qué es lo que ocurre al final. Sólo te diremos que las Diosas de Cuero de Phobos vuelven a Phobos, pero te recordamos que ya es la segunda vez que intentan la conquista de la Tierra, así que ¿por qué no iban a intentarlo de nuevo?

Oscar del Moral



Cuando Brad se disponía a jugar su habitual partido de béisbol matutino, un rayo cegador cayó en medio del campo de juego y, de pronto Brad desapareció ante la mirada atónita de sus amigos. Momentos más tarde reapareció con una inmensa sonrisa en su boca. Comenzó a contar historias de mundos paralelos y de una tierra misteriosa dominada por una malvada bruja. Nadie en su ciudad le creyó. ¿Podrás tú hacerlo?

- OK Tricks & Tracks: CURSE OF ENCHANTIA
- Compañía: CORE DESIGN.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.



TIERRAS DE

Pues sí. Nada más pegarle al bate, sentí un estremecimiento en todo mi cuerpo y la sensación de que el mundo se me caía encima. Al despertar, me encontré en una apestosa celda llena de ratas, y lo peor de todo, atado patas arriba, por lo que la sangre se empezaba a congestionar en mi cabeza, y todo me daba vueltas.

Entonces oí a una especie de guardián hablar sobre la pócima secreta de Meilbrum. Por lo que pude entender, Meilbrum era la reina bruja de Enchantia, un país en un mundo paralelo al nuestro, que necesitaba de un niño para ultimar su siniestra poción de la juventud eterna. Comprendí que el ingrediente era yo mismo, y mi principal objetivo a partir de ese momento, fue la huída".

¿EMPEZAMOS?

Grité pidiendo ayuda, y lo único que conseguí es que el guardián entrase de muy mal humor a la celda y me amenazase. Por suerte, al salir tropezó, cayéndosele la llave. Aproveché mi oportunidad y la cogí, librándome de los grilletes, lo cual me otorgó libertad suficiente como para investigar por la celda. Al poco tiempo descubrí un ladrillo suelto, al moverlo encontré un clip que me vino de maravillas para abrir la puerta de la celda, ya que con la llave me fue imposible.

Tras abrir la puerta de la celda, me situé en una estancia llena de armaduras con largos martillos dispuestos a hacerme papilla. Además de eso, hay una especie de "bicho" con malas intenciones que no me dejaba avanzar para nada. Al mirar por el ojo de la cerradura de una puerta lateral, pude encontrar a otra especie de bicho que también se me acercaba. Luchar contra uno era muy difícil, dos significaba una muerte segura. Desesperado, agarré la pecera que había en un estante, y pude comprobar alucinado como el bicho se alejaba y me dejaba el paso libre.

Tras avanzar en el castillo, descubrí varias joyas y mo-



MAGIA

nedas al mismo tiempo que evitaba los mazazos que me propinaban las estatuas. Ví una puerta y me abalancé sobre ella. Afuera me esperaba un precipicio de muchos metros, y al fondo el mar lleno de rocas.

EL MUNDO SUBMARINO

Caí al fondo del mar, y tras unos instantes empecé a ahogarme. Por instinto, me puse la pecera en la cabeza y pude respirar tranquilo por unos momentos.

Necesitaba una bombona de aire o algo parecido. Tras darme una vuelta por el fondo submarino, liberé a un pobre pececillo que se había quedado enganchado en una verja de las cloacas del castillo. Agradecido, me regaló una almeja que me dispuse a guardar en mi bolso.

Tras ello me puse a hablar con un pez que tenía una tienda y le pedí una bombona de oxígeno. El me pidió a cambio un gusano. Antes ví un montón de tierra removida, busqué en ella y encontré el preciado gusano. Se lo dí al pez, y el me ofreció oxígeno. Tras tomar la última bocanada abandonó el puesto y yo seguí mi camino.

Había una especie de "palos" que se movían, al acercarme comprobé desagradablemente que se trataban de anguilas eléctricas. Cada vez que me acercaba, calambrazo al canto. Llamé a una tortuga que paseaba por allí, y le dí la almeja que recibí del pez a cambio que me ayudar a sortear las dichosas anguilas. Gustosamente lo hizo, y me llevó al otro lado. Cogí un arma para asustar tiburones que se encontraba tirada, y la probé con el único que se atrevió a hacerme frente. El arma funcionaba.

Una almeja gigante me impedía el paso. Lo más facil: Saltar por encima de ella.

Luego encontré un tapón gigante pegado al suelo. Eso tenía que ser la salida, pero el problema era arrancar el tapón. Así que cogí el bastón eléctrico que utilizé anteriormente contra el tiburón, e hize palanca entre el bastón y el tapón. Se abrió y la fuerza del agua me empujó hacia adentro.

LAS CAVERNAS

Caí a una especie de gruta sin salida, y me puse a explorar un poco. Encontré unas algas que recogí, y oculto en la pared se hallaba un botón que pulsé. Se abrió una pared secreta por la que me introduje. En una de las cavernas había un pozo de los deseos y, aunque mi deseo era escapar de allí, desgraciadamente el pozo estaba fuera de servicio. Hasta en las tierras mágicas existen horarios de trabajo.

Cuando ya me encontraba un tanto perdido en aquel laberinto de grutas, encontré a un viejecito que se dedicaba a machacar rocas sin parar. Me puse a hablar con él pero no me hizo caso. Así que recogí todas las rocas que pude encontrar en las cavernas y se las dí. Cuando ya tuvo las suficientes, este extraño personaje me dió una cuerda y también unas breves explicaciones acerca de cómo salir de las cavernas.

Nada más acabar, me puse a buscar una moneda de oro y un monitor de ordenador.

Al hacerlo, me situé en una caverna que tenía un imán en una repisa demasiada alta para alcanzarla saltando. Cogí un tablón de madera que estaba tirado y lo apoyé en una roca, me situé encima del













tablón y tiré el monitor al extremo que sobresalía. Eso me catapultó hacia arriba y conseguí el imán. Bajé de la repisa, y até la cuerda que me dió el viejecito con el imán. En la caverna donde encontré el monitor, había un agujero con una carrete de hilo debajo. Estaba muy profundo para cogerlo con la mano, así que tiré el imán que atrajo al carrete, y subí a ambos con la cuerda. Ya tenía una buena parte del trabajo hecho.

En otra de las cavernas, cogí una rama de uno de los agujeros llenos de bichitos bastante simpáticos que me permitieron sacarla.

Muy cerca de la gruta donde vive el viejo, pululaban unos monstruos de barro, que pasaban entre dos argollas. Necesitaba obtener un poco de su barro, y como por las buenas no lo iba a obtener, extendí el hilo entre las argollas, y al pasar dejaron un poco de su barro en el hilo. Ya tenía mi objetivo casi cumplido sólo me faltaba una cosa. Regresé al pozo de los deseos, que afortunadamente ya se encontraba en uso, y tiré la moneda. Apareció un señor impecablemente vestido, que me dió a elegir entre dinero, mujeres o un casco contra los desprendimientos de rocas. No, no soy tonto, y escogí esto último, ya que la salida de las cavernas estaba interrumpida por una serie de rocas que caían y que eran bastante peligrosas.

Me puse el casco en la cabeza enfrente de los desprendimientos de rocas, y pude pasar sin ningún problema, bueno, una última piedra rompió el casco en mi cabeza, y me quedé insconciente durante un momento. Tras ello, me metí en el fondo de un pozo y me subí al cubo, esperando que alguien me izase, pero no tuve éxito.

Menos mal que ví en la pared un gráfico que me dió una idea para salir del pozo.

Tenía que salir disfrazado. Así que mezclé el barro con las algas del comienzo y la rama, y me lo puse en la cara.

En ese preciso momento alguién me izó.





EL MUNDO EXTERIOR

Al salir del pozo, me encontré con una "troll" que al verme disfrazado pensó que era de su asquerosa especie. Empezó a besarme hasta que por la fuerza de sus besos, me quitó mi frágil disfraz, y al ver mi apariencia normal, se asustó y corrió a todo trapo.

Seguí mi camino y antes de cruzar un puente, un bandido se dispuso a atacarme.

En el momento en que me iba a rajar, tropezó y se le cayó la espada. Cogí el arma y le ataqué. Al hacerlo, el bandido se convirtió en una bolsa de dinero, que a partir de ahora, se convertiría en mi objeto más precido y necesario para salir con bien de la aventura.

Tras andar por maravillosos paisajes, llegué a un pueblo. Nada más entrar en él, aparecieron dos guardas dispuestos a impedirme la salida. No tenía otro remedio que explorar el pueblo.

Justamente en la entrada del pueblo, me encontré con una tienda donde se ofrecía carne y un bar donde no me dejaron pasar. Ya no entré más en esos sitios, porque no eran necesarios para mi objetivo.

Llegué a una plaza con una fuente. En la calle situada a la derecha, había una sastrería que estaba cerrada, al norte, la morada de un mago, y una vivienda vacía.

Debía dirigirme a la calle de la izquierda, donde visité una vivienda vacía, y la casa de una adivinadora. Necesitaba ayuda y al entrar, me llevé la gran sorpresa de que la adivinadora era una foca muy simpática, pero necesitaba darle dinero, para sus pronósticos. Se lo dí, y unas breves y confusas imágenes aparecieron en su bola de cristal. Eran mis misiones más inmediatas si quería salir de Enchantia.

Tenía que dirigirme a la casa del mago, pero observé que a la izquierda de la casa de Sally, la foca, permanecía en guardia un "soldado-insecto" que me prohibía el paso. Allí no tenía nada que hacer.

Una vez en casa del mago, le dí algo de dinero, y utilizando uno de sus potentes hechizos, me transportó a un lugar desconocido



LAS MONTAÑAS

Al terminar el hechizo, me encontré en la estrecha y larga cornisa de un macizo montañoso. Debajo de mí había un gigantesco abismo que estaba deseando devorarme, menos mal que cada vez que me caía por algún fallo cometido, una inmensa águila me transportada de nuevo al lugar de origen.

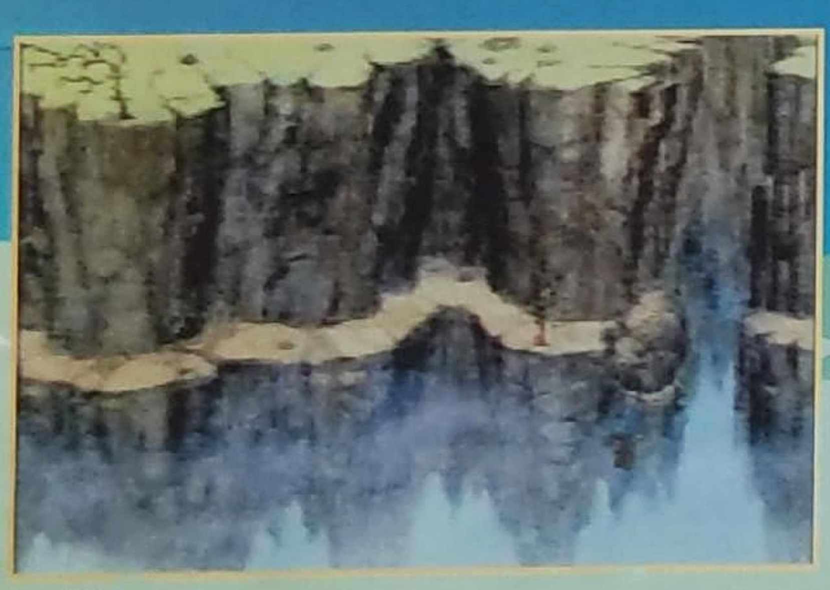
El primer obstáculo era una roca que taponaba la cornisa. La empujé y salté por encima de ella. Recogí unos guantes, y me encontré con una serie de botones, y la pared cortada. Tras muchas combinaciones, descubrí que los botones correctos eran el 1, 2 y 4. Al pulsarlos, se abrió el paso, y pude coger una cuerda abandonada por algún escalador despistado.

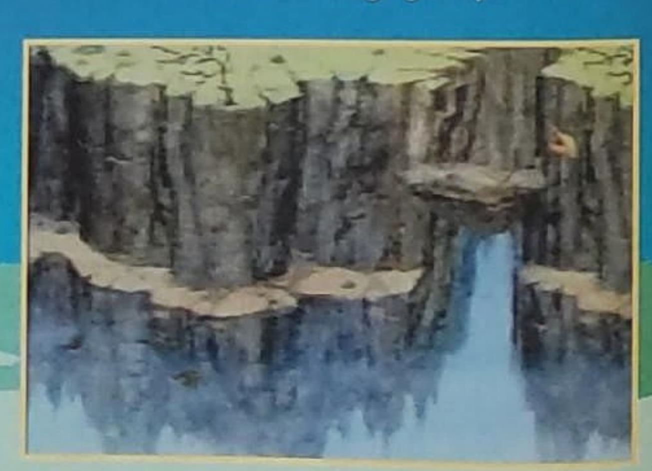
En mi camino me encontré con un monstruo eléctrico con ansias de electrocutarme, me puse los guantes aislantes y le empujé al vació. En ese momento di marcha atrás y evité un desprendimiento de piedras. Me dirigí a toda prisa hacia un entrante, donde encontré una pastilla de jabón, y esperé otro alud de piedras.

De nuevo, fuí corriendo hasta el próximo entrante, hasta que pasara el desprendimiento.

Seguí avanzando, y otra vez me encontré con una inmensa piedra que me cerraba el paso. También observé como una serie de pequeñas piedras caían a tiempos regulares. Me coloqué la pastilla de jabón en la cabeza y una pequeña piedra se quedó pegada a la pastilla. Tiré con todas mis fuerzas la pequeña piedra contra la grande, y está se derrumbó.

En un nuevo corte, bastante grande por cierto, tuve que usar la cuerda lanzándola al otro lado. Luego gateé por ella hasta





En el abismo, cualquier paso en falso podría dar con nuestros huesos en un agujero sin fondo. Afortunadamente, un amable pájaro impedirá con sus garras que nos precipitemos, devolviéndonos al lugar de origen.

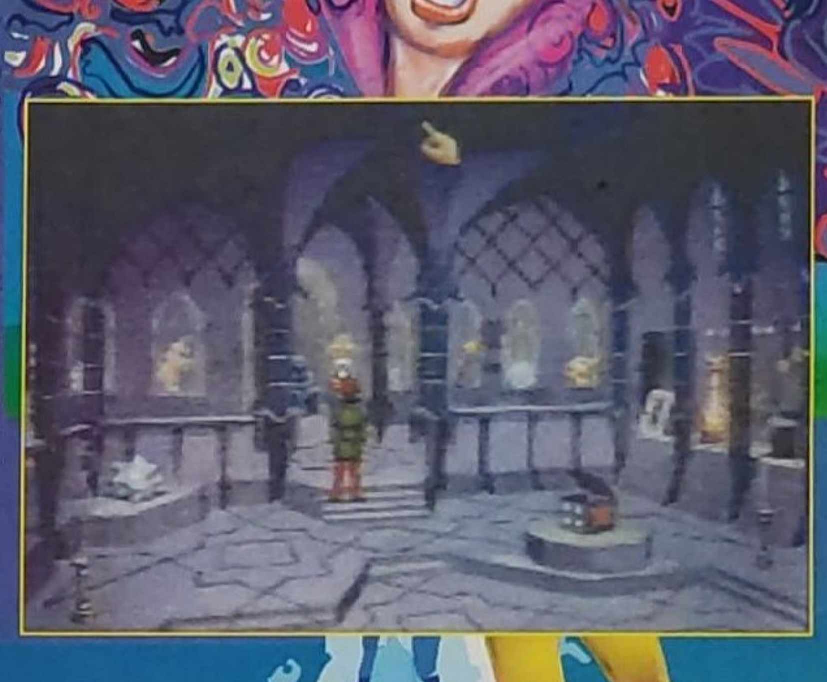


llegar al extremo. Evité una pesada roca que caía desde la cima, y por fin, llegué hasta el final de la cornisa, donde pude leer la inscripción: "ABRETE SESAMO".

Comprendí que esa era la clave, y con toda la fuerza de mis pulmones, grité la frase. Se abrió una puerta secreta, y me encontré con un gigantesco loro que me reveló la existencia de dos armas de las tres que necesitaría para vencer a Meilbrum: un extintor y un ventilador.

Seguidamente el loro me convirtió en rana, y mágicamente, me trasladó a la casa del pueblo al lado de la de Sally, pero afortunadamente de nuevo con mi estado normal.

Pasé otra vez a la consulta de Sally, y a cambio de un poco de dinero me indicó que visitara la tienda de Benn, el sastre. Una vez allí, le entregué dinero a Benn, y él me dió un vestido. En el probador comprobé horrorizado que era un vestido de mujer, me lo quité y tras dejarlos en la percha, se activo un mecanismo que me llevó a ...

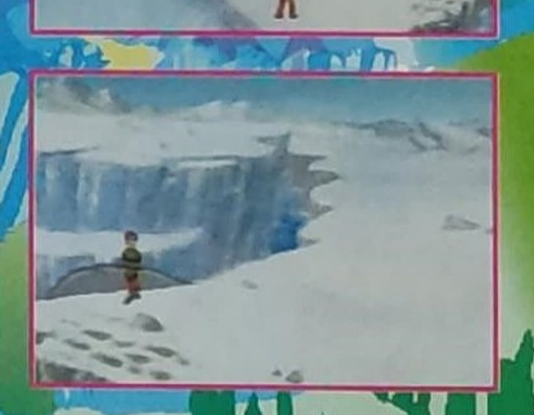


UN MUNDO HELADO

De repente, tuve ante mí un paisaje ártico donde pude conocer a varios personajes. Recogí una tabla y un spray, tras ver un iglú, me dispuse a entablar conversa-









ción con él. Redonda fue mi sorpresa, al comprobar que cada vez que me acercaba, el esquimal caía al suelo desmayado. Tras múltiples tentativas, llegué a la conclusión de que todavía no me había lavado desde que empecé la aventura.

En el Artico no había ni una sola gota de agua caliente, y mucha de agua congelada, así que no podía bañarme. Lo único que podía hacer era rociarme con el spray. De esta forma eliminé mi mal olor, y pude hablar sin problemas con el esquimal. Este me pidió un pez, pues él hacia tiempo que no conseguía ninguno.

Di una vuelta por los alrededores, y encontré un pececillo que saltaba alegremente de un agujero en el hielo. Coloqué la tabla por encima del agujero, y el pez se quedó sin volver al agua. Aprovechando la circunstancia para entregárle el pez al esquimal. Este salió corriendo sin darme las gracias ni nada. Se le olvidó su inútil caña, así que la incorporé a mi mochila.

Caminaba sin saber que hacer cuando de pronto hallé un extraño animal encerrado en un bloque de hielo. Decidí liberarle y rompí la caña para hacer fuego y derretir el hielo. El bichito verdoso se quedó en el suelo para reanimarse tras su encierro, y yo recogí las cenizas del fuego, y me dispuse a seguir explorando.

Más tarde, pude ver a un monstruo que estaba de pie y sonriendo tranquilamente en el lago. Se había merendado a una inofensiva criatura e indignado como estaba, le tiré una bola de nieve que por allí había. El citado monstruo trató de atraparme y en su loca carrera tropezó, dando de bruces contra el suelo y soltando,



como consecuencia, al animal que recién se había "ventilado". Contento de mi buena acción, seguí mi camino hasta toparme con una morsa, testigo de mi hazaña, la cual me indicó que que me dirigiera hacia el extremo izquierdo de la isla.

En la esquina superior iquierda de la isla de hielo, encontré a la morsa, que me sirvió de puente para pasar al otro lado. Grité pidiendo ayuda, y pude observar asombrado, como alguien hacía un agujero en el hielo. Era el bichito que había liberado antes del hielo. Ahora él me devolvía el favor.

Tras el agujero abierto me encontré un lago y una barca. Inmediatamente, me monté a ella, pero cuando estaba en medio del lago, la barca se rompió, y no tuve más remedio que volver a nado a la orilla. Tuve la genial intuición de tirar la ceniza a la orilla, y en ese mismo instante, una serpiente marina me llevó al otro lado. Al parecer la ceniza era el precio del pasaje.

Me encontré enfrente de una mansión helada, y con una puerta cerrada. Al lado se encuentran unos témpanos de hielo que al tocarlos producen un sonido. Ya tengo una pista para entrar, pero el problema es averiguar la combinación. En ese mismo instante observé a cuatro pinguinos. Se parecían a los hermanos Dalton, el mayor iba primero y así hasta el último. El pequeñito daba 3 saltos cada cierto tiempo. Esa era la pista. Toqué los témpanos en escala descendente y cuando llegué al último la puerta se abrió.

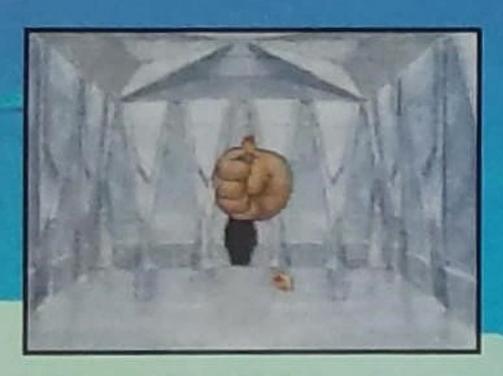
EN LA MANSION HELAD.

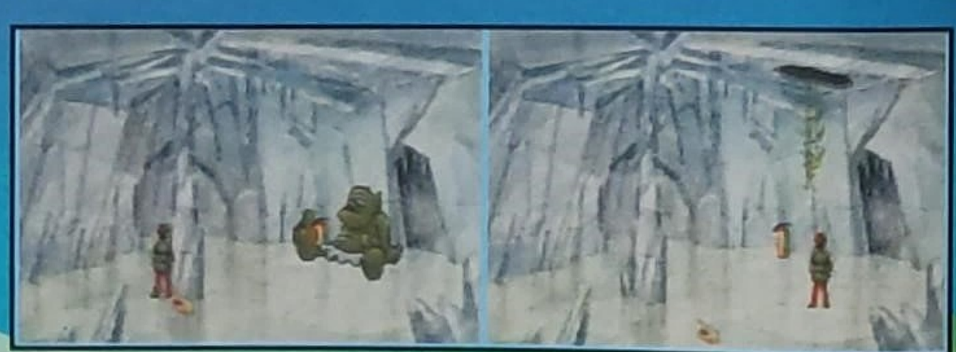
En la primera estancia me apropié de una escoba y ví unos dados encima de una mesa a la que de momento no hize caso. Luego había una inmensa sala con un montón de puertas cerradas y un extraño contrapeso nada más entrar. No tenía ni idea de cómo abrir las puertas, entonces pensé en los dados. La solución consistía en que con determinadas tiradas se abrían una serie de puertas en cuyo interior había unos objetos. Los objetos que me interesaban eran: UN GATO, UNA LUPA, UNA PISTOLA, UN EMBUDO, UN CUBITO DE HIELO Y UNA ESTALACTITA DE HIELO.

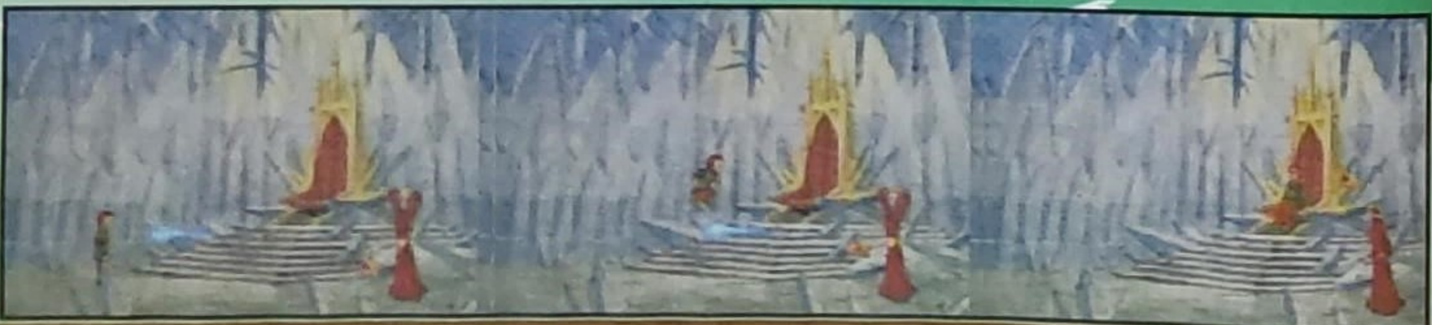
Para conseguir la pistola y la estalactita, empujamos con la escoba en el lugar donde se situan.

En el contrapeso existía la funda de un arma. Puse allí la pistola, y en el platillo que bajaba pude recoger una botella de aceite y un trozo de cristal.

Al fondo del pasillo encontré un pito. A través de la ventana, ví al personaje que me ayudó haciéndome señas. Se me ocu-







rrió una idea. Até el pito a la boca del embudo, y grité por él. El cristal se rompió y yo salté por la ventana.

Llegué a la Antesala del Trono. La Puerta estaba protegida por un rayo láser de color verde que impedía el Acceso al Trono. Tenía que destruir el aparato que producía el láser, con su misma arma. Para ello dejaba en el punto donde confluía el láser con el suelo, un trozo de material reflectante. El láser se desviaba hasta que llegaba al aparato, fundiéndolo. Los objetos a colocar son: la lupa, el cubo, el trozo de cristal y la estalactita.

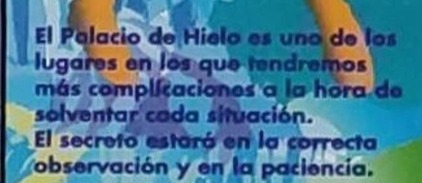
El artilugio se destruye, y forzé la puerta con el gato. La atravesé y llegamos al Salón del Trono de la Reina del Hielo, la única bruja que sobrevivió a Meilbrum y que también pretende eliminarme. Dí un salto para evitar sus hechizos, y me senté en el Trono, desde donde salí propulsado hacia otra estancia. Presumí que el final estaba cerca.

Pero nada más avanzar, una gigantesca mano me agarró y no pretendía soltarme.

Era el guardián del laberinto. No tuve más remedio que echarme el aceite. Así de escurridizo a la mano no le quedó más solución y me soltó.

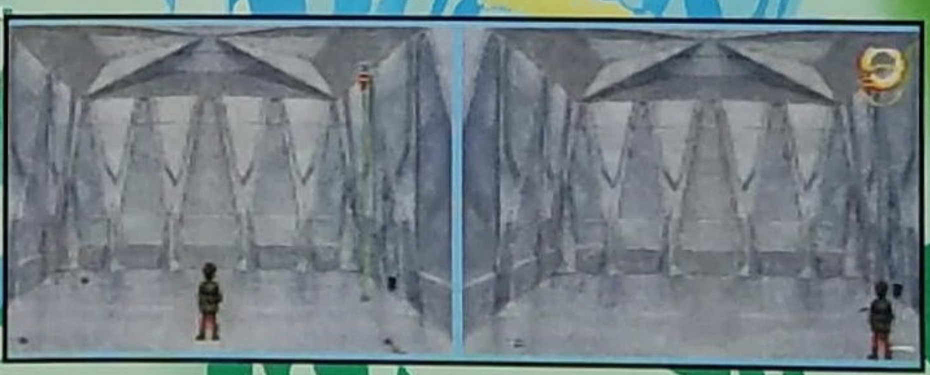
Ahora entraba en el laberinto. No era nada complicado. Cuando aparecían 2 puertas, siempre había que escoger la de la izquierda. Llegué a una sala donde pude recoger una caja de cerillas y una cerilla suelta. Seguí avanzando hasta que llegué a la salida. Allí estaba el primer arma que me dijo el loro. Un extintor. A su lado, un gigantesco troll lo vigilaba. Me escondí detrás de una columna, y cuando el troll empezó a dormir y trás escuchar varios ronquidos, coloqué la cerilla suelta en su pie, y rápidamente me escondí otra vez. Se despertó, y otra vez se volvió a dormir. Entonces le ataqué con la caja de cerillas. La cerilla se prendió junto con su pie, y el troll pegó un salto en el aire que le llevó bastante lejos de allí. Cogí el extintor, y en ese momento apareció Benn, el sastre, que de nuevo me lleva a la tienda del pueblo. Al parecer, Benn no es tan sastre como parece, y si un po-





El Palacio de Hielo es uno de los lugares en los que tendremos más complicaciones a la hora de solventar cada situación.
El secreto estará en la correcta observación y en la paciencia.





deroso hechicero dispuesto a luchar contra la Bruja, junto con Sally y el Mago.











Pedí ayuda otra vez al mago, y a cambio de dinero, me convirtió en "Cara de Cerdo", de esta forma el soldado-insecto me deja paso, y sigo con mi misión: Obtener el ventilador.

EL MUNDO BASURA

Caminando, caminando, llego a un lugar donde unas ranas están actuando. Tras explorar un poco, cogemos unas briznas de paja, de un pajar por supuesto, y en las cercanías de un volcán, evitando la lava que nos cae, obtendremos una bandeja de plata. Me dirigí a un lugar lleno de chatarra y esqueletos, donde encontré a un tipo que guardaba una gruta. Tenía un radiocassette al hombro, y me pidió una cinta con música.

Intentando encontrar tal cinta, una enorme nariz me amenaza. Meto en sus fosas nasales la paja, y suelta un estornudo que la manda al menos hasta Pernambuco.

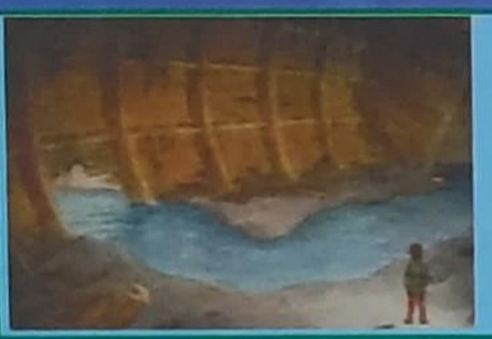
Hay un montón de bolígrafos tirados en el suelo. Asi que me agencio uno además de un sello.

En el mundo basura todo estaba por los suelos. En un montón de ropa tirada, me encontré un calcetín. Bajé por unas escaleras que me llevaron a un antiguo puerto. Otro montón de basura, esta vez de mandos a distancia. Cogí uno, por supuesto. Luego llené el calcetín de monedas de oro, y a modo de arma, lo utilizé contra un robot que impedía la entrada a un viejo galeón hundido. Me cargué al robot. En el interior del galeón había dos tablas podridas tiradas.

Utilizándolas como puente pude llegar al lugar donde se encontraba tirado un trapo. Después me dirigí a la izquierda del galeón donde pude encontrar una cinta de música. Ahora tenía que mandársela al tipo ese de una forma original.

Me dejé caer por el abismo, y llegué de nuevo a la zona de la orquesta de las ranas, a su izquierda había un montón de cartas desparramadas y un buzón. Saqué una carta y le puse un sello, introduciéndola, acto seguido, en el buzón. Luego, en la mesa de pistas de la banda musical introducí la cinta. Esta se graba automáticamente y, mediante el mando a distancia, la mesa me la devuelve.

Dí la cinta al tipo y éste me entregó la carta con una tarjeta magnética en su interior. Aquel tipo se alejó con la música que le grabé, y pude pasar a la gruta. Allí "pegué" una buena voz pidiendo ayuda, apareciendo una botella de lejía como respuesta. Guardé la botella en mi mochila y saqué la tarjeta para utilizarla en la puerta. La puerta me llevaba a una nube con una bolsa en su extremo derecho. El prin-







cipal problema era el viento, si me intentaba acercar a la bolsa, él siempre lo impedía con su fuerza, tirándome a la izquierda. Sólo existía una forma de conseguir la bolsa. Corriendo a toda velocidad hacia la izquierda, el viento me empujaba un poco a la derecha, en ese momento cambié de dirección y pude obtener la bolsa sin problemas.

EL VENTILADOR.

Al caer por la nube se regresa a la orquesta de ranas. Me despedí de ellas, y de nuevo fuí a la entrada de la cueva. A su derecha apareció una puerta caída del cielo. Atravesé la puerta y llegué a un lugar donde se encuentra EL VENTILADOR.

Pero está protegido por un suelo eléctrico y por una verja. No encontraba ningún mecanismo que activara la verja, pero en la pared había una mancha, asi que la quité con la lejía y el trapo. En su lugar apareció un botón. La verja estaba eliminada. Ahora el problema era el suelo eléctrico.

La bolsa que recogí en la nube estaba llena de arena. Sin pensarlo la tiro al suelo, tiro la bandeja de plata, me monto encima de ella y ya tengo en mi poder el ventilador. Tan solo me falta un objeto para vencer a Meilbrum, pero no tengo ni idea cuál es.

Tras el ventilador existe una puerta que fuerzo con el clip que había en la mochila. Ahora regreso al puente donde el bandido me atacó. De nuevo a casa del Mago, sería la última, y tras pagarle de nuevo, me lleva a un extaño lugar: Una tumba.

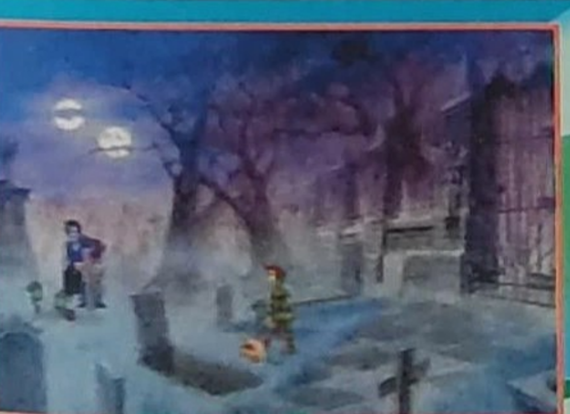
EL CEMENTERIO

Desde luego era una de las situaciones que más miedo me han dado. Pero con un poco de valor que no se de











Un vampiro de tres al cuarto nos dará la paliza durante la escena del cementerio. Nuestro objetivo será utilizar todos aquellos objetos que encontremos para convencerle de que haga las maletas y se vaya con los dientes a otra parte.

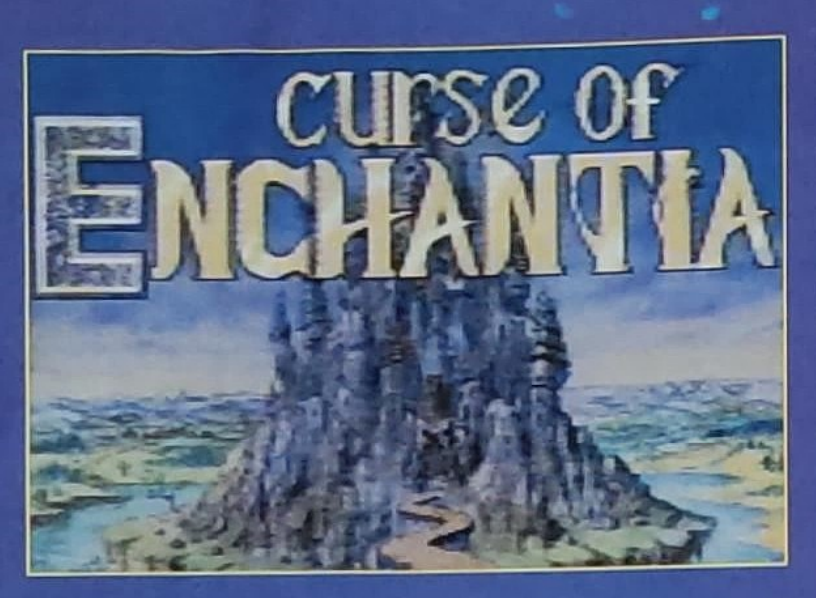
donde salió, hice un agujero en la tierra con un hueso. Así pude escapar.

Salí de la tumba, para toparme con un vampiro. Cada vez que me agarraba me llevaba a la tumba. Así que cuando una de las veces fue a por mí, rápidamente me situé a la izquierda de mi tumba y el muy imbécil del vampiro se cayó a la piedra. Ahora tenía que eliminarle. Para ello necesitaba los siguientes objetos: una cruz, pan y ajo, una bandeja de plata y unos platillos de una orquesta.

También obtuve una pala. Busqué al vampiro y le ataqué con la pala, por cierto casi me lo cargo. Se refugia tras una tumba y le empujó la losa, cayéndola en los pies. Sucesivamente, le atacó con los demás objetos hasta que consigo expulsarle del cementerio. En los alrededores se encuentra apoyada una aspiradora. La última arma contra Meilbrum.

EL CASTILLO DE MEILBRUM

Salí del cementerio junto con el vampiro y sus maletas, murmurando que ya no volvería más. Me encontré en un claro del bosque con un esqueleto. Escogí el camino de la izquierda, y me encontré de bruces con el castillo de Meilbrum.



Si consigues salvar con soltura cada una de las fases propuestas, estaras en disposición de enfrentarte a la malvada bruja que domina Enchantia y, de paso, retornar a tu vida normal.

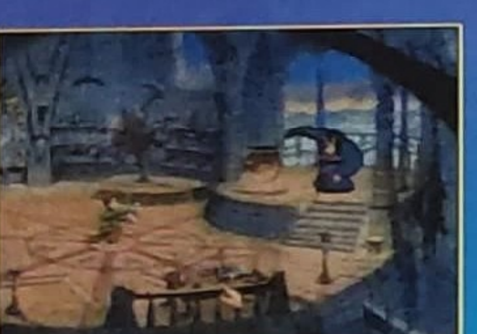
Cara a cara,

Evitando las bolas de fuego que me dirigían las estatuas de la entrada, entramos en el castillo. Dentro existe una sala con tres posibles salidas: la escalera, que no lleva a ningún sitio y además es engañosa; la habitación de la izquierda donde recogí un anillo y la biblioteca a la derecha. Examinando los libros activé un resorte oculto que me dirigió a la propia sala donde se encontraba la maldita bruja.











con mi enemiga y con el anillo, el extintor, el ventilador y la aspiradora me dispuse a hacerla frente.

Meilbrum invocó a un montón de espíritus, que se dirigían hacia mí. Accioné la aspiradora y los succionó a todos. Menos mal que había visto a los "Cazafantasmas". La bruja, furiosa, me lanzó un montón de bolas de fuego, que yo apagué fácilmente con el extintor.

Meilbrum se impacientó y me dijo que me preparase ya que me iba a lanzar su más potente hechizo para eliminarme de una vez por todas. En el momento en que se dirigía a mí, activé el ventilador. El efecto del hechizo se volvió contra la misma bruja, que cayó al suelo inconsciente. Sin perder tiempo puse el anillo en uno de sus dedos.

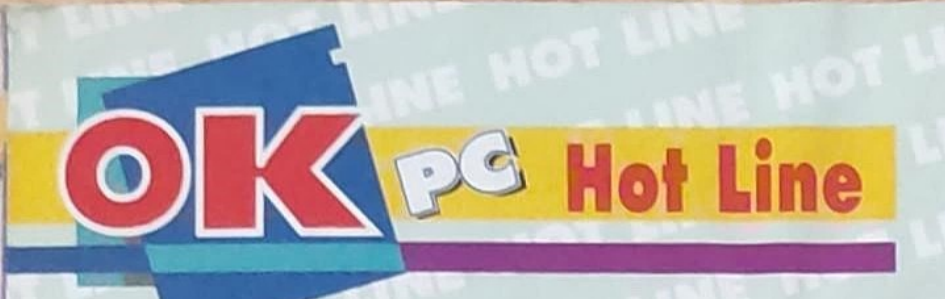
El efecto fue total y Meilbrum fue destruida. Enchantia había sido liberada.

Noté un escalofrío en mi cuerpo, en un segundo ví a mis amigos de nuevo jugando en el campo. Me contaron que durante unos segundos había desaparecido de su vista. Para ellos eran segundos, para mí había pasado muchísimo tiempo.

Ahora cuento esta historia, y nadie me cree. No lo sé si harás tú, pero desde aquel día solo sueño con Enchantia.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO

Sí lográis ver este cartelito de "The End", significará que la bruja ha sido vencida y que hemos vuelto a casa.
Si se presentasen nuevos problemas, deberemos volver para solucionarlos. La experiencia es un grado.



ACCOLADE: UN
CON IMAGINA

Visita a España del presidente de Accolade, Tim Christian

OK PC: ¿Puede contarnos algo sobre la historia de la Compañía?

Tim Christian: Accolade fue fundada en 1985, por dos jóvenes quienes habían trabajado para "Activision" y anteriormente para "Atari". Accolade empezó como una compañía especialista en juegos para PC, principalmente simuladores de conducción y deportes. Con el paso de los años los negocios de Accolade fueron más y más grandes hasta que en 1989 se fundó "Accolade Europe", la que viene a ser la primera subsidiaria de Accolade para toda Europa, dedicada especialmente juegos de PC.

OK PC: ¿Ud. cree que con el desarrollo de la Compañía, el espíritu de la misma ha cambiado? Porque como es sabido, casi todas las compañías de video-juegos, comenzaron siendo un grupo de amigos, y luego se transformaron en ejecutivos.

T.C.: Es cierto, si se toma cualquier compañía que crece todo cambia, porque una empresa que empieza con dos amigos y una secretaria, y llega a tener, como en el caso de Accolade 125 empleados, lo que podríamos llamar un crecimiento muy acelerado, es imposible llevarla en la forma en que se manejó originariamente.

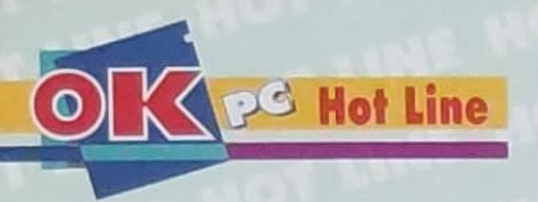
Hay que tener una estructura mayor, con jefes de departamentos, más como una corporación, pero creo que Accolade mantiene un buen espíritu dentro de la empresa.

...IA COMPAÑIA ...CION





En 1989 se fundó Accolade Europe, que viene a ser la primera subsidiaria de Accolade para todo el continente dedicada especialmente a juegos de PC.



En las oficinas de Europa, alrededor de 20 personas controlan el marketing y las ventas.

OK PB: ¿Cómo está formado el personal de la Compañía?

T.C.: En las oficinas de Europa, tenemos alrededor de 20 personas, pero esta filial está dedicada solamente a marketing y ventas, por lo que no tenemos personal para desarrollo de programas. En los Estados Unidos, tenemos alrededor de 45 personas dedicadas al desarrollo de programas en plantilla, más colaboradores externos, tanto programadores como centradas en la realización, algunos en Estados Unidos, otros en Canadá y también en el Reino Unido.

OK PC: ¿Los equipos de programadores son fijos, colaboradores o se los contrata para un determinado trabajo?

T.C.: En función de la realización de los distintos programas, se organizan equipos que trabajan en una idea determinada o un título específico.

OK PC: ¿Estos equipos se forman con gente perteneciente a la Compañía?

T.C.: Los productores son los que pertenecen a la compañía y quienes forman el equipo para desarrollar un programa. Las personas que van a formar ese equipo, pueden ser o bien personal disponible de la empresa, o terceros que se los contrata para ese trabajo específico.

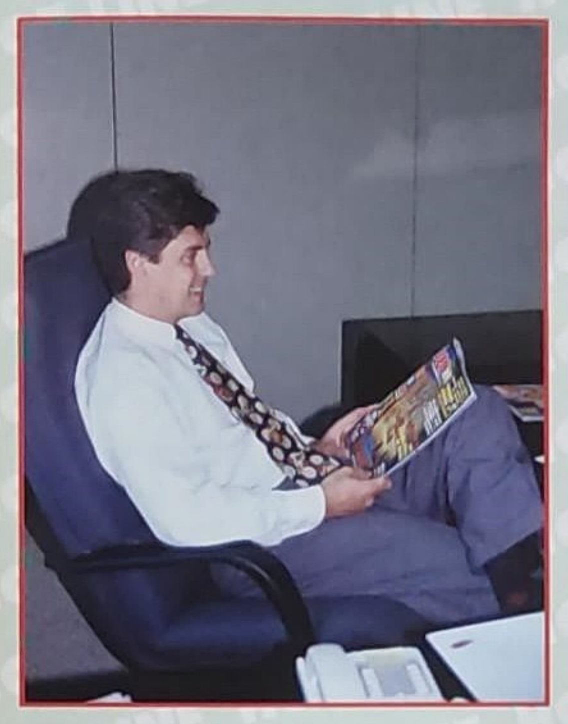
OK PC: En cuanto al desarrollo de un nuevo videojuego, ¿qué es lo primero que desarrolláis, el guión o la herramienta para llevarlo a cabo?

T.C.: Lo que primero surge es la idea sobre un determinado carácter, y empiezan los dibujos, los que pasarán por un número de diferentes cambios, y cuando creemos que el resultado es bueno, que es gracioso, inteligente, etc, y que no parez-



La entrevista con el presidente de ACCOLADE, flanqueado por Beatriz Doval y Angel de Andrés (Product Managers de Arcadia) y nuestro director transcurrió en un ambiente divertido e informal como se muestra en esta fotografía.

En función de la realización de los programas, se organizan los equipos de trabajo.



ca común o corriente, nos lanzamos a ese proyecto. Pero sólo cuando creemos que es bueno, es entonces cuando se desarrolla la herramienta para llevarlo a cabo. Aunque a veces, la herramienta se puede reutilizar.

OK PC: En Accolade, ¿qué cuota de mercado asignáis a las consolas y a los PC´s ?

T.C.: Los Estados Unidos, son un gran mercado, sin duda; pero en Europa, nuestro negocio está distribuido en un 40% en el Reino Unido, y el 60% en el continente. En cuanto a las consolas, tienen para nosotros entre el 85% y el 90% del mercado, y el resto para los PC's. El mercado del PC todavía está creciendo, pero este crecimiento arranca de una base muy pequeña comparada con el consolas.

OK PC: Según su experiencia, ¿qué tipo de juegos de PC son los que mayor aceptación tienen entre los jugones?

T.C.: Bueno, hay dos mercados mardacamente diferenciados: Estados Unidos y Europa. En Estados Unidos, los deportivos, particularmente sobre deportes americanos son los más aceptados, como así también simuladores de conducción y de vuelo. Los juegos de plataforma en los Estados Unidos, son una completa pérdida de tiempo. En Europa los juegos de plataforma son todavía muy populares, en la misma situación se encuentran los denominados RPG, así como los simuladores de vuelo.

La buena venta de Waxworks en muchos países ha cumplido con las expectativas esperadas.

OK PC: ¿Seguiremos viendo juegos deportivos como Grand Prix, Summer Games y Jack Nicklaus?

T.C.: Sí, a finales de este año tendremos un simulador de fútbol y otro de conducción, de los más conocidos en USA, con coches muy especiales.

OK PC: ¿Con Waxworks se han cumplido las expectativas de la Compañía del mismo modo que con la serie Elvira?

T.C.: Creemos que sí, pues se ha vendido muy bien en muchos países.

OK PC: ¿Harán una segunda parte de Waxworks?

T.C.: No, es primera y última.

OK PC: ¿Han tenido algún problema con la sensura en los casos de Waxworks o Elvira?

T.C.: La respuesta es no, pero esto trae aparejado un tema intresante. Hay muchos intereses alrededor de los videojuegos, y según nos vamos moviendo nosotros, acercándonos a la tecnología CD, es posible que tengamos más imágenes gráficas en la pantalla. Creo que habrá un momento en Europa en el que se desarrolle un Código de Conducta que prohiba las imágenes gráficas violentas.

Creo que pronto habrá un gran movimiento hacia el CD-Rom, lo cual es importante dadas sus posibilidades.

OK PC: En la actualidad, lo más importante es la consola, pero muchos creen que en el futuro esto cambiará, se desarrollarán otras máquinas que harán que éstas desaparezcan en un par de años. ¿Cómo ves el mercado de la consola y del PC en el futuro?

T.C.: Creo que habrá un gran movimiento hacia el CD-ROM, como soporte, lo que pienso que es muy importante, ya que las posibilidades de éste, son increíbles. El problema es el precio de hardware, pues es la vieja historia del huevo y la gallina, no se puede vender el hardware, si no se vende el software, pero nadie va a desarrollar software hasta que exista una plataforma de hardware.

OK PC: Muchas gracias.

Saúl Braceras



Distribuido por : ERBE

ADLIB GOLD 1000 MULTIMEDIA

Poco a poco nos vamos acostumbrando al buen sonido que producen nuestros ordenadores, pero eso no quiere decir que el camino haya llegado a su fin. Cada día aparecen nuevos elementos que nos demuestran que hasta lo más irreal puede llegar a "sonarte".

Hace algunos años el sonido de calidad para los PC era casi una utopía muy lejana al bolsillo de la mayoría de los usuarios, sin embargo, en los últimos años la aparición de tarjetas de sonido, a unos precios digamos aceptables, ha hecho que las siglas MPC (Multimedia PC) surjan con fuerza debido a que el sonido representa una parte fundamental requerida por un buen entorno multimedia.

Hoy tenemos ante nosotros la tarjeta de sonido AdLib Multimedia que es una versión mejorada de la que ya ha marcado un estándard como es la AdLib normal.

Con sólo mirar cualquier juego o programa que utilicen sonido de calidad podemos comprobar que siempre incluyen alguna opción para usar la tarjeta AdLib.

¿Y EL SOFTWARE?

Una tarjeta de sonido no sirve para nada si no tenemos un buen software que la soporte y aproveche sus características al 100%, en el caso de la AdLib el software que la acompaña es numeroso y potente, hecho que motivará la sorpresa y hará las delicias de más de un escéptico.

La instalación hardware es tan simple como buscar un slot libre y conectar la tarjeta ya que la configuración por defecto no debería causar problemas a ningún usuario y si así fuese, siempre se puede cambiar fácilmente. Todos estos pasos han sido explicados extensamente para la mayoría de los dispositivos analizados en algunos de los números anteriores, razón que os convierte en unos verdaderos expertos, más o menos.

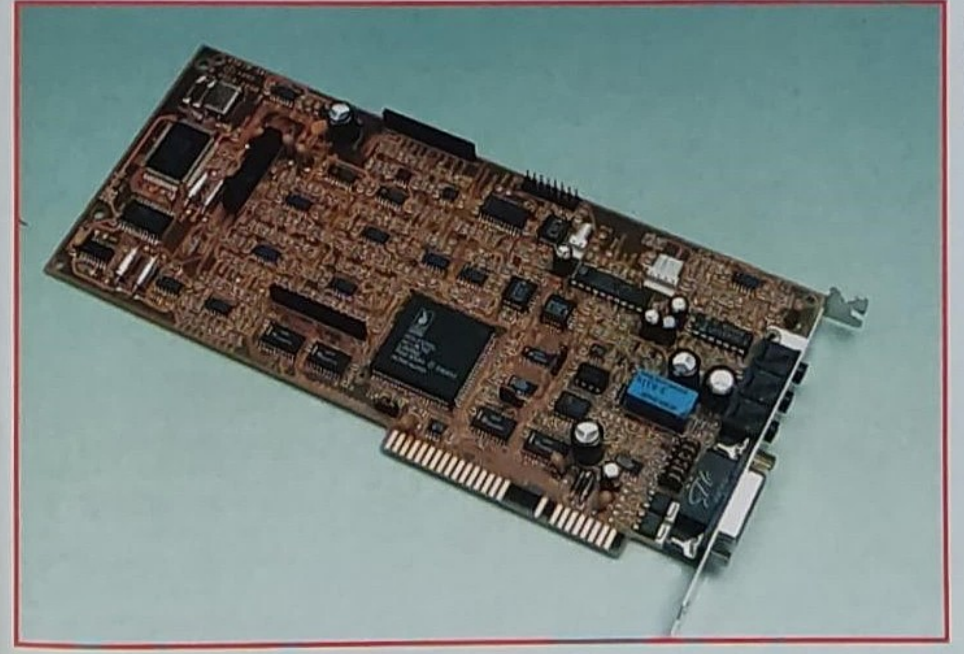
En cuanto a la instalación del software, deberemos instalar los drivers específicos que va a utilizar la tarjeta



La tarjeta de sonido Adlib Gold 1000 Multimedia, es una versión mejorada de la que ya ha marcado un stándard de mercado : la tarjeta Adlib.

UNA DELICIA PARA TUS OIDOS

así como el software para manejarla. Si hablamos de MPC debemos hablar del entorno gráfico Windows 3.1. bajo el cual funciona la mayoría del software, así dispondremos de controladores para reproducir y grabar datos MIDI, reproducir archivos de onda (WAVE) que permiten la digitalización de sonidos y una sección AUX que dota a las aplicaciones exteriores de un mecanismo para controlar dinámicamente los diversos controles de mezcla (volumen, bajos, agudos) de la tarjeta Gold bajo el entorno gráfico Windows.



La instalación de la tarjeta no requiere excesivos conocimientos. Bastará con leer algunas de los artículos dedicados a las instalaciones de otros dispositivos en números anteriores de la revista para saber hacer las cosas correctamente.

En el software incluído hay un programa que se encarga de permitir la reproducción de "módulos" SoundTracker o ProTracker con el adaptador de sonido estereofónico AdLib Gold. Estos ficheros de extensión MOD están basados en los ordenadores Commodore Amiga y reproducen el sonido por cuatro canales digitales independientes con una velocidad de reproducción de 22.050 Hertzios y una resolución de 9 bits lo cual nos da una idea bastante aproximada de su gran calidad.

EN LOS ULTIMOS AÑOS EL COSTE REDUCIDO DE LAS TARJETAS DE SONIDO HA CONSEGUIDO QUE RESURJAN LOS ENTORNOS PC-MULTIMEDIA.

STUDIO SONIC 8.

Este software, incluido también con la tarjeta, nos proporciona numerosas herramientascom por ejemplo, un secuenciador de formas de onda con un "Panel Localizador" (Local Panel) especial, también se pone a nuestra disposición un editor de formas de onda con efectos sonoros profesionales, un singular mezclador de archivos de audio que permite solapar y mezclar formas de onda como si se tratase de una cinta de 8 pistas y unas pruebas de animación para que puedas reproducir sonido y al tiempo incluir una secuencia animada en una perfecta sincronización.

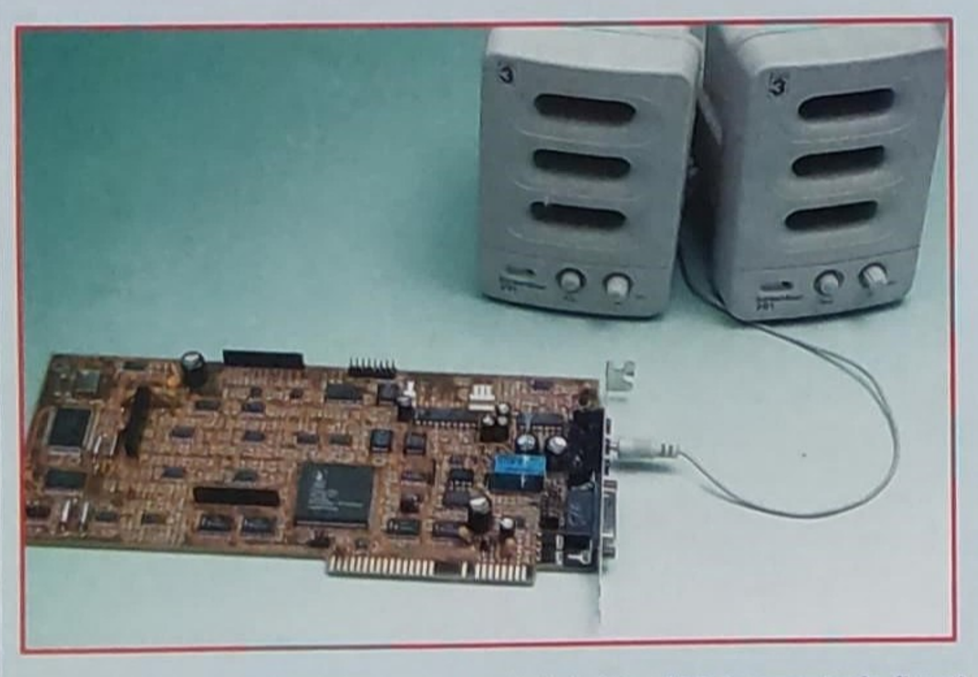


El conjunto de elementos que componen el producto es similar al que podríamos emcontrar para cualquier otro dispositivo de sonido. Aún así, el software que lo acompaña es uno de los más potentes y sencillos de manejar de cuantos existen hoy en día en el mercado del sonido.

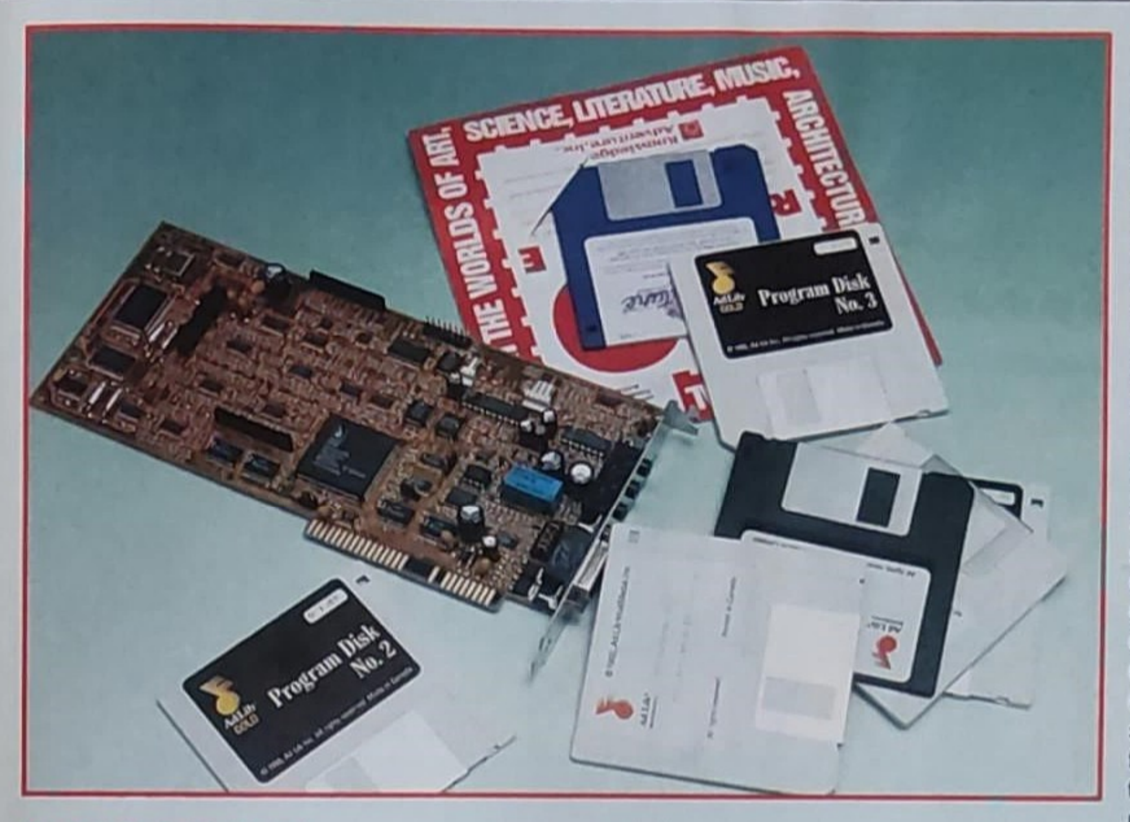
Pero claro, una tarjeta de tales prestaciones tiene una pega que para muchos de nuestros lectores será de momento insalvable como es la necesidad de tener un PC 386 o superior, un monitor VGA o SVGA y un ratón soportado por Windows. El parque de PC se actualiza constantemente pero, por desgracia, disponer de un 386 o superior no es algo tan normal como lo pueda ser en EEUU, aunque poco a poco vayamos acercándonos al nivel habitual.

En cuanto al manejo del Studio Sonic 8, al ser muy gráfico, facilita un rápido aprendizaje con el ratón que nos convierte rápidamente en los "reyes del sonido". Por medio de unas ventanas en las que todo funciona con botones a pulsar con el ratón podremos ver, por ejemplo a la hora de editar archivos VOC, el nombre del archivo, su duración, forma de onda en cada momento, jugar con diversos efectos de sonido (reproducir en orden inverso), editar la forma de la onda, ir hacia adelante, atrás, cortar y pegar al portapapeles, hacer pruebas de animación, ajustar el mezclador de sonidos, subir y bajar los niveles de sonido de la tarjeta, y un largo etc. En cuanto a la velocidad de reproducción y tamaño de los ficheros de sonido a manejar con este programa de Windows 3.1 estará relacionado con la memoria, así cuanta más tengas, más rápido gestionarás los archivos de sonido y mayores podrán ser los ficheros a editar.

REQUIERE PC386, VGA/SVGA Y UN RATON SOPORTADO POR WINDOWS.



Lo más importante es que una vez conectada la tarjeta al PC, la mayoría de dispositivos de sonido ajustables nos proporcionarán una alta calidad de audición.



muestras durante la reproducción, añadir efectos sonoros a cualquier sonido, grabar tus mezclas, etc. Este programa, BoomBox, es una versión reducida frente a la otra versión ampliada que se vende por separado y que además permite salvar el resultado de tus sesiones en disco y muchas mas canciones BoomBox.

Por todo lo visto y expuesto anteriormente se puede ver que la tarjeta AdLib Gold 1000 es una gran tarjeta de sonido que cumple con un gran estándard pionero como es "AdLib", que tiene unas buenas prestaciones, que dispone de un software incluído con la tarjeta que permite gestionar sonidos de una forma profesional pero no por ello difícil y que nos introduce en el aspecto del sonido digital por ordenador, algo que hará las delicias de quienes no lo conozcan todavía.

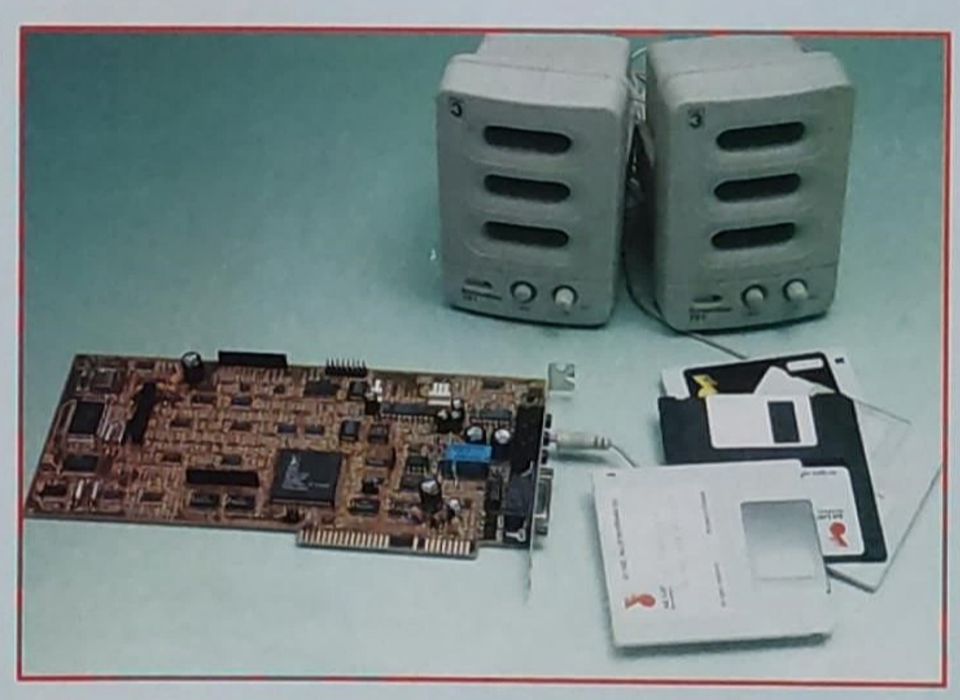
Enrique Maldonado Rollizo.

EL RESTO DE LAS APLICACIONES.

MusicRack es otro programa incluído que como casi todos los demás funciona bajo el entorno gráfico Windows 3.1., este programa nos permite cargar, reproducir y editar archivos WAVE o MIDI Groovekey es otro programa que funciona bajo Windows 3.1.. Permite tocar música sobre archivos MIDI utilizando el teclado del ordenador y seleccionando previamente las notas junto con el tono para las teclas, evitando así que pudieramos cometer errores que consiguieran desafinar nuestras melodías.

Por último, tenemos el programa BoomBox que funciona bajo DOS y nos permite crear y reproducir música. Mediante un ratón, joystick o el teclado del PC, puedes reproducir muestras de baterías, bajos y sintetizadores, cambiar de forma interactiva los sonidos y

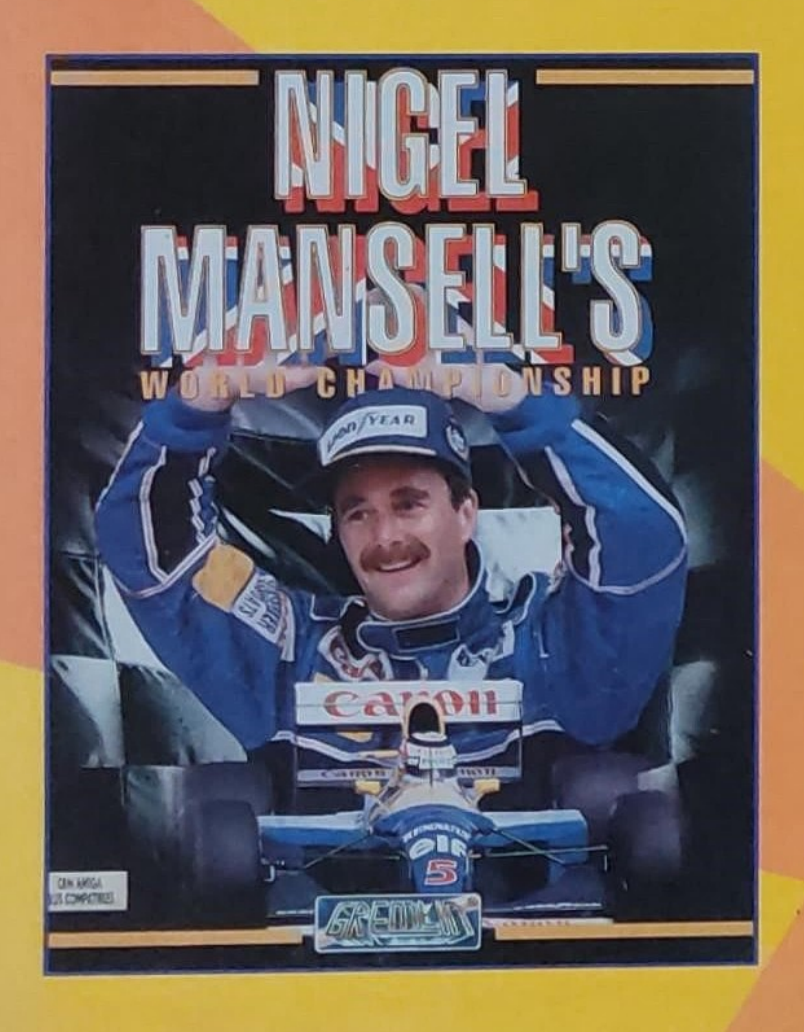
CUANTA MAS MEMORIA SE POSEA MAS RAPIDO SE GESTIONARAN LOS ARCHIVOS RELACIONADOS CON EL SONIDO.



Es tiempo de evolucionar y otorgarle a nuestro ordenador las opciones de calidad que se merece, mejorando su entorno, conseguiremos trabajar más cómodamente.

GRAN CONCURSO

GANA UN COCHE TELEDIRIGIDO Ó 50 SUPER CAMISETAS



Para participar en nuestro concurso "Nigel Mansell" organizado por Erbe Software, S.A. y Gremlin Graphics junto con la revista OK PC, deberás rellenar el cupón adjunto con las respuestas correctas en el plazo de tres meses (Julio, Agosto y Septiembre de 1993) y enviarlo a:

Editorial Nueva Prensa
Revista OK PC
Plaza del Ecuador nº2, 1º B
28.016 Madrid
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO NIGEL MANSELL

SOLO VALIDO PARA ESPAÑA



PREGUNTAS DEL CONCURSO

1º ¿Qué modelo de F1 pilota Nigel Mansell en el juego?

- Ferrari, Renault, McLaren, Ligier.

2º ¿De cuántos discos consta el juego?

- 1, 2, 3 ó 4.

3º ¿Cuántos circuitos contiene el juego?

- 8, 12, 16 ó 20.

4º ¿Cuál es la longitud total del circuito de Australia?

- 1.643, 3.125, 2.348 ó 959 millas.

BASES DEL CONCURSO "NIGEL MANSELL" ORGANIZADO POR ERBE SOFTWARE S.A., GREMLIN GRAPHICS Y LA REVISTA OK PC.

1º En los números 12 y 13 de la revista OK PC se ofrece un concurso.

2º Podrán participar en el concurso, SóLO VALIDO PARA ESPAÑA, todos los lectores de la revista OK PC, que envien el cupón de participación "CONCURSO NIGEL MANSELL" (no serán válidas fotocopias) que aparece en la revista, debidamente cumplimentado, junto con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

EDITORIAL NUEVA PRENSA REVISTA OK PC
Plaza del Ecuador nº 2, 1º "B" 28016 Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NIGEL MANSELL .

3º Sólo podrán participar en el sorteo los cupones recibidos con fecha de matasellos desde el 23 de junio hasta el 31 de septiembre de 1993.

4º La participación en el sorteo es gratuita, no debiendo abonarse ninguna cantidad adicional al precio de la revista, que es de 600 pesetas.

5º Entre todas las cartas recibidos con las respuestas correctas se sorteará un coche teledirigido y 50 camisetas.

6º El ámbito de esta promoción es nacional.

7º Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de la revista OK PC correspondientes al mes de noviembre de 1993.

8º La fecha de comienzo de este concurso es el 23 de junio de 1993 y finalizará el 31 de septiembre de 1993.

9º El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

10º Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPON PARA EL CONCURSO

Sí, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Teléfono: Firma:

- Respuesta a la 1ª pregunta:
- Respuesta a la 2ª pregunta:
- Respuesta a la 3ª pregunta:
- Respuesta a la 4ª pregunta:

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa- Revista OK PC
(CONCURSO NIGEL MANSELL)
Pza. Ecuador, Nº2 - 1º B, 28016 Madrid.





NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1

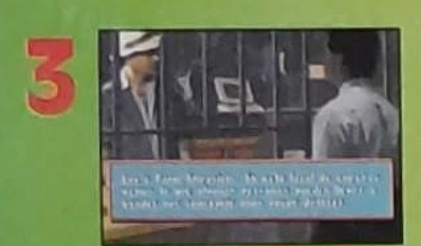
ULTIMA VII (The Black Gate) (Origin / Dro Soft)
Una saga de productos que no cesa de obtener éxitos en el mercado nacional e internacional. Nueva perspectiva para un juego que precederán a otras que en futuras entregas se irán conociendo y convirtiéndose en vuestras preferidas.

2



ISHAR 2
(Silmarils/ Proein)
Segunda parte de un juego que marcó la mente de los buenos jugadores de rol. Toda una delicia con la que habrá muchas horas de satisfacción.

3



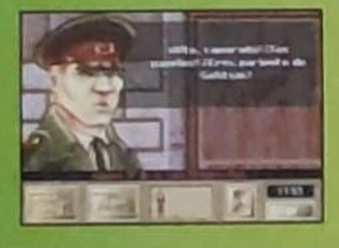
LES MANLEY LOST IN L.A.
(Accolade/Erbe)
Una aventura a la medida de todos los públicos deseosos de resolver casos difíciles y enigmáticos en zonas playeras 100%.





XENOBOTS
(Electronics Arts/Dro Soft)
Un paseo por el futuro terráqueo montados sobre robots de alta capacidad de destrucción e innumerables posibilidades





K.G.B.
(Virgin)
La historia de agentes secretos en la que todos nos hemos querido alguna vez involucrar.

6



B.A.R.I.S.
(Electronics Arts/Dro Soft)
Guiar los destinos de la carrera espacial de tu nación, será menos complicado a partir de que jueges con este completo simulador.

7

LASER SQUAD
(Krisalis/Proein)
Tu y tu grupo de especialistas deberéis limpiar de presencias extrañas todos los rincones de la galaxia.

8



CONTRAPTIONS
(Mindscape/Dro Soft)
El más organizado de los trabajadores lucha incansablemente contra el imperio descontrolado de la maquinaria de su empresa.

9



INTERNATIONAL RUGBY
(Domark/Dro Soft)
Una simulación deportiva de una de las competiciones más destacadas de la historia del deporte, el Rugby europeo.

10

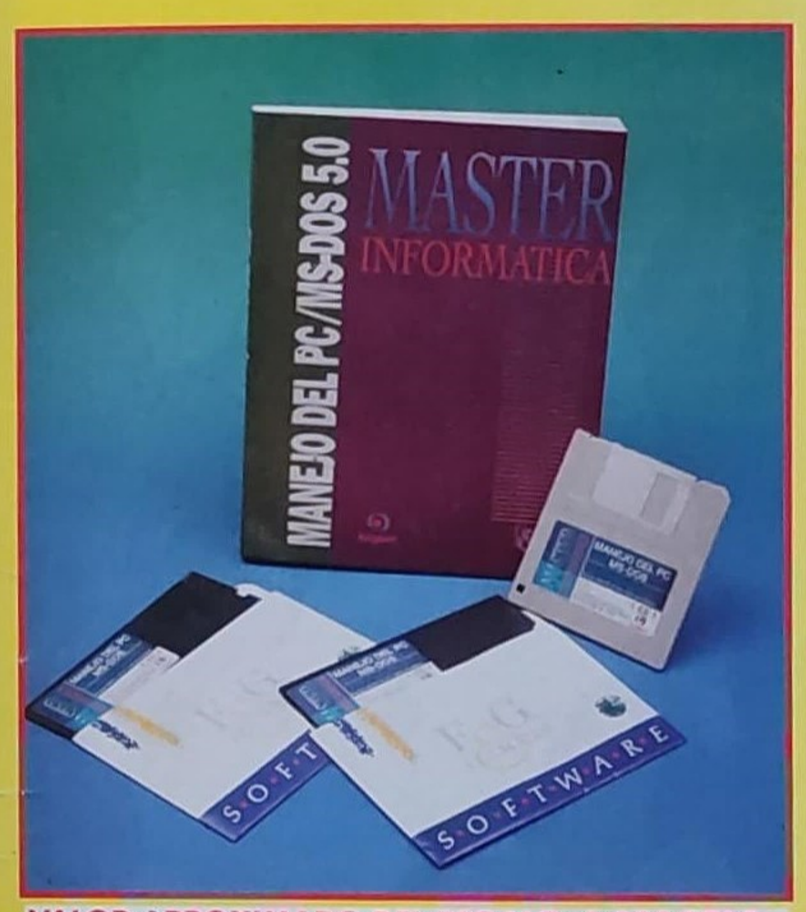


MONOPOLY
(Supervision/Proein)
Un juego con gran éxito en los tableros de medio mundo, pasa al monitor de tu PC para que las alegrias económicas estén a tu favor



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC.



SUSCRIPCIONES

- **Por Tfno.:** 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- **Por Fax.:** 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0,un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal........... Ciudad:.............................Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

☐ Giro Postal Nº...

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



© 1992 MicroProse Ltd., Inc.
TASK FORCE
1 9 4 2
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC
MICROPROSE
Castle of Dr. Brain
SIERRA
© Sierra On-Line, 1991
NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF
GRANDSLAM
© 1992 Grandslam Video Ltd.
SIGUE AL LIDER...
Disney's
La Bella y la Bestia
DISNEY SOFTWARE
ERBE
Distribuido por:
INFOGRAMES
© Disney
QuicKit
topo
Ya no tendrás que aprender "Chino"
© Topo Soft, 1993
STAR WARS
X WING
SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL
Por Lawrence Holland y Edward Kilham
ERBE
© 1993 LucasArts Entertainment Company
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58